10/98 Ausgabe 17 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA AG

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NINTENDO

NUR DM 3.90 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

ROGUE SQUADRON
HYBRID HEAVEN
CASTLEVANIA 3D

Angespielt: Die N64-Knüller

MIT POSTER!

V-Rally & Turok 2

Star-schnitt (Teil 2)

ZELDA 64

Fast fertig: Das Spiel des Jahres

Schon gespielt!

V-RALLY 64

Rallye mit dem Weltmeister: Die PlayStation-Umsetzung im Vorabtest

ECTS AKTUELL!

Nintendo gibt Gas: N64 für DM 249,-, HiRes-Grafik dank Speichererweiterung u.v.a.

Im Test: 1080° Snowboarding, Gex 64, Bio Freaks, Bomberman Hero, Pokemon Stadium • 16 Seiten Komplettlösungen: Mission: Impossible, Banjo-Kazooie • Erstmals vorgestellt: Monaco Grand Prix, Micro Machines 64 Turbo, Silicon Valley, Body Harvest • Mit Sammelkarten, Charts u.v.m.

DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN

NINTENDO 64

MISSION: IMPOSSIBLE™

Einmalige Briefing-Information an Sie, IMF-Agent Ethan Hunt.

Bitte lesen Sie aufmerksam.

+ Operation steht kurz bevor + agieren Sie undercover + es ist mit 5 gefährlichen 3D-Action-Adventure-Missionen und 20 Levels zu rechnen + erteilen Erlaubnis zur völligen Bewegungsfreiheit

+ Stationen: CIA-Hauptquartier, Waterloo Station, London, russische Botschaft, Prag + Voraussetzungen: scharfsinniges Handeln, ruhige Hand am Abzug + fehlt eines von beiden, hat die westliche Welt ein Problem

+ Warnung vor hochintelligenten Gegnern + Special Tools (inkl. Facemaker) + diverse High-Tech-Waffen stehen zur Verfügung + falls nötig weitere IMF-Agenten vor Ort zur Unterstützung

+ erwarten Sie realistische Animationen, phantastische Video-Sequenzen sowie original Filmmusik + weitere Instruktionen und Gewinnspiel im Handel + viel Glück

"EXPECT THE IMPOSSIBLE"

Besuchen Sie INFOGRAMES DEUTSCHLAND auf der CeBIT HOME HANNOVER 26.8.-30.8.1998 Halle 3, Stand C 45

MISSION IMPOSSIBLE TM & © 1998 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. OCEAN SOFTWARE AUTHORISED USER. OCEAN IS A REGISTERED TRADEMARK OF INFOGRAMES UNITED KINGDOM LIMITED.
NINTENDO®, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

N-ZONE

UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

GLÄNZENDE AUSSICHTEN!

Auf dem N64-Markt tut sich endlich was! Nicht nur, daß Top-Hits wie Forsaken, Banjo-Kazooie, WWF Warzone, Mission: Impossible oder Turok 2 in immer kürzeren Abständen in die Regale der Händler drängen und sich der Vorrat an N64-Geräten seit der Preissenkung auf DM 249,- immer schneller lichtet, nein, auch auf der Hardwareseite ist Nintendo aktiv. Konsolenkenner, die daran gewöhnt sind, mit ein und derselben Maschine über Jahre hinweg Spiele in nur geringfügig besser werdender Qualität zu zocken, müssen sich auf eine Sensation gefaßt machen: Dank einer simplen Speichererweiterung, die noch dieses Jahr für rund DM 50,- erscheinen wird, machen Titel wie Turok 2 oder Rogue Squadron einen Sprung in eine auf einem N64 nicht für möglich geglaubte Grafikdimension. Überzeugt euch ab Ende November selbst! Glänzende Aussichten bestehen übrigens auch in Sachen N-Zone. Die redaktionellen Verstärkungen der jüngsten Zeit ermöglichen genauere Recherchen, kritischere Tests und vielfältigere Reportagen als je zuvor. Dies ist unser „Dankeschön!" für eure Treue und Mitarbeit.

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit Starschnitt, N64-Aufklebern & 4 Sammelkarten

INHALT

REPORTAGE

ECTS London ..... Die Messe im Überblick 8

ANGESPIELT

Body Harvest ..... Kult-Action von DMA 20
Castlevania 3D ..... Erstmals gespielt 12
Hybrid Heaven ..... Der Action Hit 12
Micro Machines 64 Turbo ..... Der Multiplayer-Knaller 19
Monaco Grand Prix ..... Ubis Formel 1-Simulation 18
Perfect Dark ..... Rares 3D-Shooter angespielt 10
Rogue Squadron ..... Der Star Wars-Hit 14
Silicon Valley ..... Kurioses Jump&Run von DMA 21
Starshot ..... Zu Gast im Space Circus 15
V-Rally ..... Der Rennspiel-Hammer 16
Zelda: The Ocarina Of Time ..... Sensationelle neue Bilder 9

TESTS

1080° Snowboarding ..... Die PAL-Version getestet! 32
Bio Freaks ..... Harte Prügelaction 44
Bomberman Hero ..... Jump&Run mit Bomberman 34
Gex 64: Enter The Gecko ..... Konkurrenz für Banjo? 30
Pokemon Stadium ..... Der Japan-Beststeller 46
Ragukakids ..... Konamis Comic-Beat 'em Up 44

POSTER

Turok 2-Starschnitt, Teil 2 35-38
V-Rally 39-42

SAMMELKARTEN

Iggy's Reckin' Balls 75/76
Mission: Impossible 75/76
WWF Warzone 75/76
Nintendo-ABC 75/76

SPIELENEWS

1080° Snowboarding 2 4
64 Wars 4
All Star Tennis 99 6
Extreme G 2 6
FIFA 99 4
GT World Tour 6
Nascar 99 4
Ogre Battle 3 4
S.C.A.R.S. 6
Superman 5
Tonic Trouble 6
Wild Metal Country 5
Zelda 64 6

NEWS

Aus den USA 6
Aus Japan 4
Game Boy-News 7
Nachgefragt bei... 5
Kurz & Knapp 7

SPIELELEXIKON

Über 250 Spiele auf 5 Seiten 22

T&T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Banjo-Kazooie, Teil 3 52
Mission: Impossible, Teil 1 58

T&T: CHEATS & CODES

Banjo-Kazooie 51
Mission: Impossible 51
WWF Warzone 51

LESERTIPS

Aero Fighters Assault 68
NFL Quarterback Club '99 68
Rampage World Tour 68
Cruis'n World 68

RUBRIKEN

Chart-Attack 28
Impressum 73
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 50
Vorschau 74

ZELDA 64 9

Wir durften auf der ECTS eine fast fertige Version vom N64-Knaller Zelda: The Ocarina Of Time anspielen und präsentieren euch die besten Bilder und heißesten Infos in dieser Ausgabe!

ROGUE SQUADRON 14

Noch bevor die Krieg des Sterne-Trilogie ihr Kino-Comeback feiert, wollen Nintendo und LucasArts die N64-User mit einem zweiten Game zur Serie begeistern. Übertrifft das Factor 5-Game den Vorgänger?

V-RALLY 16

Wie gut ist die Umsetzung des meistverkauften PlayStation-Rallye-Rennspiels auf dem Nintendo wirklich. Wir unterzogen eine aktuelle Version einem ausführlichen Vorabtest!

Es wäre sicherlich verfrüht, in die aktuellen Nintendo 64-Verkaufszahlen aus Japan eine Trendwende hineinzuinterpretieren, Tatsache ist jedoch, daß das Nintendo 64 erstmals dauerhaft den zweiten Platz in den Konsolencharts erobern konnte. „Schuld" daran ist das in dieser Ausgabe getestete Pocket Monster Stadium, das dank des GB64-Paks zumindest schon einen Teil der Millionen von Pokemon-Fans zum Kauf des N64 motivieren konnte. Wie es in Japan weitergehen wird, wann das Zusatzlaufwerk 64DD nun wirklich in Japan kommen wird und vieles mehr verraten wir in den aktuellen Nippon-News.

N64 im Aufwind!

Es ist unverkennbar! Das Nintendo 64 befindet sich in Japan im lange herbeigesehnten Aufwind. Von Pokemon Stadium (Test auf Seite 46) wurden innerhalb von vier Wochen über 300.000 Stück verkauft. Ganz abgesehen davon, daß Diddy Kong Racing oder F-Zero X diese Stückzahlen bis heute nicht erreicht haben, verhalf dieses Spiel auch dem N64 zu einer Steigerung der vor sich hindümpelnden Hardwareverkäufe. Wurden noch kurz zuvor nur zwei- bis dreitausend N64 in der Woche abgesetzt, so wandern nun jede Woche deutlich über 10.000 Stück über die Ladentheken. Der Marktanteil erhöhte sich von weniger als einem Prozent auf immerhin 5,5 Prozent. Es ist zwar immer noch ein weiter Weg, bis das Verkaufsniveau der PlayStation auch nur annähernd erreicht wird, erfahrungsgemäß könnte jedoch ein Spiel schon ausreichen, um das N64 weiter nach vorne zu bringen. Die Hoffnungen liegen hierbei natürlich auf Zelda: The Ocarina Of Time, das nun im November erscheinen soll, und dem Zusatzlaufwerk 64DD, das nun „endgültig" im Juni 1999 erhältlich sein wird. Als einer der Hoffnungsträger zählt neben dem 64DD-RPG-Spiel Mother 3, das nach wie vor unter den meistgewünschten Spielen in Japan rangiert, auch das RPG-Game Ogre Battle 3, zu dem wir in einer der kommenden Ausgaben einen ausführlichen Bericht nachreichen werden. Zu guter Letzt hat schließlich Shigeru Miyamoto höchstpersönlich verraten, daß bereits an einem Nachfolger zu dem höchst beliebten und erfolgreichen 1080° Snowboarding gearbeitet wird. Erscheinen wird das Spiel jedoch keineswegs vor 1999, in Deutschland ist sogar erst Ende nächsten Jahres damit zu rechnen.

Interessant: Laut Shigeru Miyamoto wird bereits an einem Nachfolger zu 1080° Snowboarding gearbeitet.

Definitiv? Angeblich soll das 64DD nun im Juni 1999 in Japan erscheinen.

Interessant! Ogre Battle 3 wird noch dieses Jahr in Japan erscheinen.

64 Wars von Hudson unterstützt ebenfalls das mit Pokemon Stadium erschienene 64GB-Pak.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Import-Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: Herbst: Ogre Battle 3, Knife Edge, Last Legion UX, Pikachu Genki Dechu, Bio Tetris; Oktober: Let's Smash Tennis; November: Zelda: The Ocarina Of Time

Preissenkung & 4 MB-Erweiterung

Nintendo gibt Gas!

Seit dem 1. September gibt es das N64 schon für DM 249,- zu kaufen.

Man darf davon ausgehen, daß auch künftige Spiele wie Jet Force Gemini die Speicherweiterung unterstützen.

Turok 2, das im November auf einem 256 MBit-Modul für DM 99,- erscheint, wird als erstes Spiel das 4 MB-Pak unterstützen! Das Resultat: eine sensationelle HiRes-Optik!

Völlig überraschend reduzierte Nintendo Anfang September den Preis für das N64 von DM 299,- auf DM 249,-. Damit will man den Videospiele-Markt einem noch breiteren Publikum zugänglich machen. Ähnlich wirkungsvoll wie die Preissenkung dürfte auch die brandneue 4 Mega-Byte-Speichererweiterung sein, die in dem kleinen Schacht eingesteckt wird, der sich vor der Modulöffnung befindet. Die Wirkung des Moduls, das in Deutschland etwa um die fünfzig Mark kosten wird, überraschte selbst Experten. Durch diese simple Speichererweiterung ist es den Programmierern nämlich möglich, grundsätzlich den hochauflösenden Grafikmodus des N64 zu nutzen, was für Optiken in noch nie dagewesener Qualität sorgt. Erste Spiele, die die 4 MB-Erweiterung unterstützen, sind Turok 2: Seeds of Evil, Extreme G und Rogue Squadron. Daß Zelda das Modul ebenfalls unterstützt, wurde von Nintendo nicht bestätigt. Grundsätzlich kann man allerdings davon ausgehen, daß alle wichtigen Titel von dem größeren Speicher Gebrauch machen werden. Hat man die Speichererweiterung nicht, dann laufen die Spiele im gewöhnlichen Grafik-Modus. Ältere Titel werden durch die Erweiterung allerdings leider nicht zu Grafikwundern! Mehr Infos und Bilder bringen wir in der nächsten Ausgabe!

FIFA 99, NBA Live 99 & Co.

EA auf N64-Kurs

Die weltgrößte Unterhaltungsfirma befindet sich auf einem erfreulich ergiebigen N64-Kurs. Nicht weniger als fünf brandneue N64-Titel werden bis Ende des Jahres in Deutschland erscheinen. Nach dem American Football-Game Madden NFL 99, das am 15. Oktober mit HiRes-Grafik und NFL-Lizenz erscheinen soll, stehen mit dem Rennspielknaller Nascar 99 (29. Oktober) und dem lange erwarteten Eishockey-Spiel NHL 99 (29. Oktober) zwei weitere Megahits an. Zu unserer Freude tauchten nun auch NBA Live 99 und FIFA 99 auf der Release-Schedule auf. Ersteres soll am 13. November erscheinen, mit letzterem rechnen wir im Dezember.

Nascar 99 ist das erste N64-Rennspiel von Electronic Arts.

FIFA 99 (im Bild Vorgänger Frankreich 98) kommt dieses Jahr.

Holy Magic Century, NHL Pro 99 u. a.

Neue Konami-Hits

Konami gilt zwar ohnehin als einer der fleißigsten N64-Entwickler überhaupt, nichtsdestotrotz waren wir überrascht, als wir für Februar und März zwei brandneue N64-Spiele auf der Release-Schedule entdeckten. Dies lag nicht unbedingt an der technisch aufgemotzten Basketball-Fortsetzung NBA Pro '99, die im Februar erscheinen soll, sondern vielmehr an NHL Pro 99, dem bislang als Blades Of Steel-Sequel gehandelten Eishockey-Spiel, das den Hits von Electronic Arts und Acclaim Konkurrenz machen will. Die Wartezeit bis dahin dürfen wir mit dem für Oktober geplanten Ragukakids (Test auf Seite 44) und dem für November angekündigten Holy Magic Century (Test in der nächsten Ausgabe) überbrücken. Außerdem erscheint im November im Vertrieb von Konami das Action-Adventure Superman, das wir in der kommenden Ausgabe näher vorstellen. Übrigens, im Anschluß an die beiden Sportspiele folgen Castlevania 3D und Hybrid Heaven...

Konami arbeitet derzeit an den deutschen Texten zu Holy Magic Century alias Quest.

NBA Pro 98 wird fortgesetzt! Das Sequel kommt im Februar!

Noch im November soll Superman von Titus erscheinen!

Action von DMA Design

Wild Metal Country

In Wild Metal County wird mit allen Tricks und Taktiken gekämpft.

Die verwendeten Fahrzeuge sind äußerst aufwendig gestaltet.

Nein, Wild Metal Country hat nichts mit dem hochgehandelten Metal Gear Solid zu tun, allerdings dürfte es für N64-User ähnlich interessant sein wie der Konami-Hit auf der Konkurrenz-Konsole, da niemand Geringerer als die Lemmings-Erfinder von DMA daran basteln, die im übrigen auch gerade die beiden N64-Titel Body Harvest und Silicon Valley fertigstellen. In diesem reinrassigen 3D-Action-Titel hat der Spieler die Aufgabe, jeweils neun Gebiete auf drei verschiedenen Planeten von der Übermacht der wildgewordenen Roboter zu befreien. Die ersten Screenshots machen einen vielversprechenden Eindruck.

Es ließ sich einfach nicht mehr vermeiden: Die Super Nintendo-Rubrik wird künftig nur noch bei ganz besonderen Anlässen ein Comeback in der N-Zone feiern, ansonsten werden wir den Platz für brandheiße Interviews und News nutzen. Zum Auftakt unterhielten wir uns mit Daniel Hoppe (18), der kürzlich den Sieg in der Int. Design-a-Bike-Competition von Extreme G 2 davontragen konnte. Sein Entwurf wird im zu erwartenden Rennspielhammer Extreme G 2 als spielbares Bike vorliegen. Wie er auf diesen Entwurf kam und was er machen will, verraten wir hier.

N-Zone: Hi Daniel! Erstmal herzlichen Glückwunsch zu deinem Sieg im Extreme G 2-Design-a-Bike-Wettbewerb. Was ist es für ein Gefühl, daß dein Entwurf im fertigen Spiel auftaucht?

Daniel Hoppe: Ich muß sagen, ich bin äußerst überrascht, aber auch sehr erfreut.

Hier seht ihr Daniel Hoppe, wie er sein Bike für Extreme G 2 entwirft.

N-Zone: Wie bist Du überhaupt auf die Idee für Dein Bike gekommen, und wie lange hast Du für den Entwurf gebraucht?

Daniel Hoppe: Schwierig zu beantworten. Ich hatte zunächst mehrere andere Entwürfe gezeichnet, bevor ich mich für einen entschieden habe. Orientiert habe ich mich teilweise an den Bikes aus dem ersten Spiel, aber die endgültige Idee ist mir quasi zugeflogen. Insgesamt habe ich zwei Wochen gebraucht.

So sieht Daniels Bike im Spiel aus. Es heißt übrigens Wasp.

N-Zone: Wie alt bist du, und was machst du in deiner Freizeit?

Daniel Hoppe: Ich bin 18 Jahre alt. In meiner Freizeit male und zeichne ich gerne, fahre Mountainbike und spiele gerne Videogames.

Der Beweis: Probe hat Daniels Bike bereits eingebaut

N-Zone: Was zockst du denn gerne?

Daniel Hoppe: Mario Kart 64, Diddy Kong Racing, Extreme G, Forsaken und Lylat Wars. Ansonsten mag ich noch Action-Adventures und Rollenspiele.

Dies ist der dazugehörige Charakter namens Tiger.

N-Zone: Was möchtest du später beruflich machen? Vielleicht irgendeinen Job in der Spielebranche?

Daniel Hoppe: Eigentlich weiß ich es noch nicht genau. In jedem Fall sollte es ein kreativer Beruf sein, vielleicht Designer oder so.

N-Zone: Was gefällt dir am Nintendo 64 besonders?

Daniel Hoppe: Im Vergleich zum Super Nintendo und anderen Konsolen ist die 3D-Grafik eine echte Errungenschaft.

Seit der jüngsten Preissenkung (die kurze Zeit später auch in Deutschland vollzogen wurde) läuft der amerikanische Nintendo 64-Markt wieder auf Hochtouren. Banjo-Kazooie, Mission: Impossible und zuletzt WWF Warzone erklommen die Spitze der US-Verkaufscharts, und in den Hardware-Verkäufen übertraf das Nintendo 64 wieder sämtliche Konkurrenzkonsolen. Daß es mit Titeln wie F-Zero X, Turok 2 und Zelda: The Ocarina Of Time ähnlich erfolgreich weiterlaufen wird, steht außer Zweifel. Was sich sonst noch in den USA tat, fassen wir auf dieser halben Seite zusammen.

Nintendo gibt Gas!

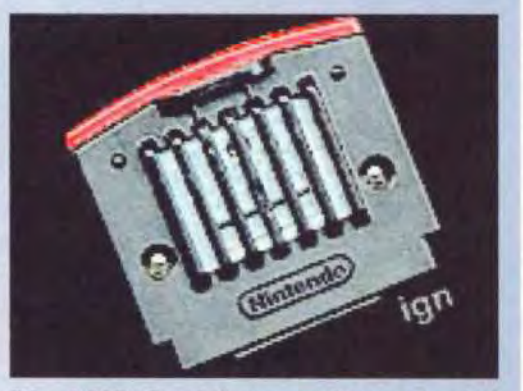
Nintendo Of Europe hält sich zwar bezüglich der 4 MB-Speichererweiterung noch ziemlich bedeckt (man bestätigt nur, daß sie kommen wird), doch in den USA bestimmt die kleine, aber feine N64-Peripherie schon weitgehend das Geschehen. Fest steht beispielsweise, daß sie ab dem 24. November für 29,95 Dollar zu kaufen sein wird, damit erscheint sie genau einen Tag nach Zelda, das die Speichererweiterung den jüngsten Informationen zufolge nicht unterstützen wird. Erheblich von der Speichererweiterung profitieren jedoch definitiv Turok 2 und Rogue Squadron, die damit beide hochauflösende Grafiken darstellen können. Ebenfalls unterstützt wird die Memory Expansion von dem brandneuen Rennspiel GT World Tour, einem Tourenwagen-Rennspiel von Midway, das dank hochauflösender Grafik ebenfalls sensationell gut aussieht. Wie es um das Gameplay bestellt ist, läßt sich leider noch nicht sagen.

Midway und Boss (Top Gear Rally) arbeiten an dem ersten N64-Rennspiel mit hochauflösender Grafik.

Definitiv: Auch Extreme G 2 wird bei Einsatz des 4 MB-Paks HiRes-Grafiken darstellen können.

Kein Nebel in Extreme G2!

Kurz nach Redaktionsschluß erreichten uns auch noch aktuelle Infos zu Extreme G 2, das laut Aussage von PR Executive Stefan Luludes fast gänzlich ohne Nebel auskommt. Daß es ebenfalls einen HiRez-Mode (so nennt Acclaim seine hochauflösende Optik) bieten wird, wenn man ein 4 MB-Pak angeschlossen hat, verwundert dann schon nicht mehr. Eine weniger erfreuliche Nachricht wollen wir euch zum Abschluß mitteilen: David Perry teilte auf der ECTS mit, daß Shiny Entertainment entgegen jüngster Pläne doch keine N64-Spiele mehr machen wird, da man im Vergleich zu anderen Firmen bei der N64-Entwicklung zu weit hinterherhinkt. Dies klingt einleuchtend und verständlich. Schade ist es dennoch! Immerhin wird jedoch die Shiny-Schöpfung in Earthworm Jim 3D auf dem N64 ein Gastspiel geben, da dieses Spiel von VIS in England entwickelt wird.



Die 4 MB-Speichererweiterung wird in den USA am 24. November erscheinen.

Der 23.11.98 wird wohl zum Feiertag für N64-Fans: Zelda erscheint an diesem Tag in den USA.

Was kommt demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA: 26.9.98: Madden NFL 99; 12.10.98: Fighting Force 64; 20.10.98: NHL 98; 20.10.98: Turok 2; 26.10.98: F-Zero X; WCW/NWO: Revenge; 10.11.98: NBA Live 99; 10.11.98: WipEout 64; 15.11.98: Top Gear Overdrive; 23.11.98: FIFA 99

S.C.A.R.S, Tonic Trouble & Co.

DREI HITS VON UBI

Einige äußerst vielversprechende N64-Titel hat Ubi Soft in Vorbereitung, von denen drei Stück bis Ende November in Deutschland erhältlich sein sollten. S.C.A.R.S. ist ein technisch wirklich imposanter Mario Kart-Clone, der dank des actionlastigen Gameplays und der coolen Grafiken auch für Erwachsene interessant sein sollte. Hier darf man die mechanoiden Tier-Gegner nicht nur überholen, sondern auch mit effektvollen Extrawaffen von der Piste holen, die sich für bis zu vier Spieler gleichzeitig eröffnet. Niedlicher und harmloser geht es bei dem lange angekündigten Jump& Run-Spiel Tonic Trouble zu, das in der Art von Super Mario 64 auf Kundenfang geht. Kenner des legendären SNES-Hits Jimmy Connors Tennis dürfen sich schließlich auch noch auf All Star Tennis ´99 freuen. Ausführliche Reportagen und Tests folgen in den nächsten Ausgaben.

S.C.A.R.S. kombiniert das Mario Kart-Spielprinzip mit harter Action.

Tonic Trouble ist ein niedliches Jump&Run in der Art von Super Mario 64.

Kann All Star Tennis ´99 an die Erfolge von Jimmy Connors Tennis anknüpfen.

So geht´s!

DER TUROK 2-STARSCHNITT

Wie versprochen bringen wir euch in dieser Ausgabe den zweiten Teil des riesigen Turok 2-Starschnitts. Wer die erste Ausgabe versäumt hat, kann diese mit dem auf Seite 71 abgedruckten Coupon nachbestellten. Beeilt euch allerdings mit dem Nachbestellen, denn der Vorrat ist leider begrenzt.

In dieser Ausgabe ist der zweite Teil des Riesenstarschnitts enthalten. Hier seht ihr, was noch kommen wird.

So geht's!

N64 IM MISSION: IMPOSSIBLE-DESIGN

Dank der überragenden Resonanz auf die Turok 2-Aufkleber der letzten Ausgabe haben wir uns kurzfristig dazu entschlossen, euch zu dem letzte Woche erschienenen und daher brandaktuellen Mission: Impossible ebenfalls schicke Aufkleber zu bieten.

Die exklusiven N64-Konsolenaufkleber findet ihr auf der Umschlagklappe.

1. Biegt die Heftklammern auf und nehmt dann die Umschlagklappe vom Heft. Biegt die Heftklammern anschließend wieder zu.

2. Löst die Aufkleber einzeln und klebt sie der Reihe nach auf den dafür vorgesehenen Platz. Beginnt mit den beiden kleinen, um ein Gefühl dafür zu bekommen.

3. Versucht, die seitlichen Aufkleber mittig und symmetrisch zu platzieren. Orientiert euch beim linksseitigen Aufkleber an dem aufgedruckten On/Off-Symbol, das ihr direkt über der entsprechenden Gehäuseprägung platziert. Den rechtsseitigen Aufkleber müßt ihr nun auf der gleichen Höhe anbringen.

4. Fertig! Wollt ihr die Aufkleber eines Tages wieder entfernen (um neue anzubringen), so könnt ihr die neuen entweder direkt draufkleben, oder aber ihr zieht die alten Aufkleber vorsichtig ab.

KURZ & KNAPP +++

Banjo-Tooie kommt 1999: Der offizielle Nachfolger zu Banjo-Kazooie kommt 1999. Mit von der Partie sind wie gehabt Banjo und Kazooie, das Wort Tooie ist nur ein Wortspiel, das auf Teil 2 (engl. two) hinweisen soll.

Wenig Neues auf der CeBit Home: Aufgrund der Abwesenheit von Nintendo war die CeBit Home für N64-Fans wenig interessant. Lediglich an den prächtigen Ständen von Konami und Ubi Soft konnte man brandneue N64-Titel antesten, ansonsten gab es Altbekanntes (und die druckfrische N-Zone-Ausgabe an unserem Stand).

Superman noch dieses Jahr: Titus setzt alles daran, Superman für das N64 noch dieses Jahr zu veröffentlichen. Die aktuelle Version sah interessant, aber nicht hitverdächtig aus.

Fighting Force 64 kommt: Das an Double Dragon erinnernde Arcade-Beat 'em Up von Core Design erscheint Ende November auf dem N64, 1999 wird Eidos World League Soccer '99 auf dem N64 veröffentlichen. Im Jahr 2000 darf man laut Core-Boß Jeremy Smith auch mit einer Nintendo-Version von Tomb Raider rechnen.

Firmenübernahmen: Eidos hat Crystal Dynamics übernommen und verhandelt über einen Kauf von Psygnosis. Electronic Arts hat Westwood übernommen, was für N64-Besitzer bedeuten könnte, daß EA Command & Conquer 3D für das N64 veröffentlicht.

Lang, länger, Game Boy! Keine andere Videospiele-Konsole der Welt kann auf eine derartig lange Lebensdauer zurückblicken wie Nintendos Handheld-Konsole. Daß der Game Boy den Sprung in das nächste Jahrtausend schaffen wird, scheint nun ebenfalls gesichert. Auf der European Computer Trade Show in London durften wir erstmals die verschiedenen Spiele für den Color Game Boy anspielen. Unser Eindruck: Wir sind begeistert von Nintendos kleinstem Gerät und können es kaum noch erwarten, bis es hierzulande erhältlich sein wird.

Der Color Game Boy: Wir spielten mit ihm!

Klar, das Nintendo 64 ist mit seinen spektakulären Projekten nach wie vor die Top-Konsole von Nintendo, genauso gespannt wie auf Turok 2 und Rogue Squadron waren wir allerdings auch auf den Color Game Boy, den wir auf der ECTS in London erstmals selber in die Hand nehmen durften. Das Resultat war überwältigend: Das Farb-Display bietet eine glasklare Darstellung und brillante Farben. Schade ist nur, daß das Display nicht von hinten beleuchtet wird, wodurch Spielesessions im Dunkeln auch in Zukunft nicht möglich sind. Dafür halten die Batterien (neuerdings werden wieder die größeren AA-Batterien verwendet) auch satte 20 Stunden lang, außerdem liegt der Color Game Boy durch deren größeres Gewicht und die Ausbuchtung an der Unterseite auch besser in den Händen. Als erste Farb-Spiele geplant sind das brandneue Quest for Camelot von Titus, Tetris DX mit neuen Spielmodi, Wario Land 2, Zelda: Link's Awakening und die Game & Watch-Reihe. Kosten wird die im November erscheinende Farb-Konsole etwa DM 149,-, die Preise für die Spiele liegen unverändert zwischen DM 29,- und DM 69,-.

Der Color Game Boy ist etwas schwerer, liegt aber dadurch besser in der Hand.

Interessant! Nintendo wird das Film-Spiel Quest For Camelot (von Titus) zeitgleich mit dem Farb-Game Boy veröffentlichen.

Neue Spiele?

Konami und Acclaim sind als erste Anbieter pünktlich zum Start im Color Game Boy-Markt mit namhaften Titeln wie Turok 2, NBA Jam 99 und Int. Superstar Soccer 98 vertreten. Es ist damit zu rechnen, daß noch eine ganze Reihe weiterer Publisher Spiele für das Farb-Handheld entwickeln werden. Wir halten euch in der Game Boy-Rubrik natürlich auf dem laufenden.

Tetris DX (steht für Deluxe) bietet einen brandneuen Spielmodus!

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. V-Rally C.E. . . . . .Infogrames
2. Lucky Luke . . . . . .Infogrames
3. Die Schlümpfe im Alptraumland . . . . . .Infogrames
4. Die Maus . . . . . .Infogrames
5. Duck Tales 1 . . . . . .Nintendo
6. Hugo 2 . . . . . .Infogrames
7. Mickey's Dangerous Chase . .Nintendo
8. World Cup 98 . . . . . .Konami
9. Super Mario Land 4 . . . . . .Nintendo
10. Super Mario Land 3 . . . . .Nintendo

So sieht das Donkey Kong-Spiel aus der Game & Watch-Reihe in Farbe aus.

Daß Nintendo erstmals auf der Messe präsent war, war aufgrund des riesigen Nintendo 64-Banners kaum zu übersehen.

ECTS LONDON

NINTENDOS ECTS-DEBÜT!

Die seit mittlerweile sieben Jahren stattfindende European Computer Trade Show gilt als Europas größte Fachmesse für Computer- und Videospiele. Daß die Olympia Hall in London-Kensington für N64-Fans bislang nicht sonderlich interessant war, blieb auch Nintendo nicht verborgen, das endlich für Abhilfe sorgte...

Das erstmals auf der ECTS gezeigte Zelda: The Ocarina Of Time ist das Spiel der Spiele, das den Hardware-Verkauf ankurbeln soll.

Nintendo erkannte endlich die Wichtigkeit des europäischen Marktes und präsentierte auf einem opulenten, jedoch fast schon mit Konsolen überfrachteten Stand alle wichtige N64- und Farb-Game Boy-Projekte für das kommende Weihnachtsgeschäft, die erhofften Weltpremierern blieben jedoch leider aus. Wer nämlich Spiele wie Donkey Kong World oder Super Mario 64 II erhofft hatte, wurde enttäuscht. Nintendo selbst zeigte nur Sachen, die man ohnehin schon von der E3 kannte. Die einzige Überraschung war, daß Nintendo höchstpersönlich den Vertrieb von Star Wars: Rogue Squadron übernehmen wird. Ansonsten mußte man sich in Sachen Neuankündigungen auf die zahlreich vertretenen Third Parties verlassen. Konami zeigte beispielsweise erstmals spielbare Versionen von Castlevania 3D und Hybrid Heaven und kündigte für das nächste Frühjahr die Basketballfortsetzung NBA Pro 98 und das Eishockey-Debüt NHL Pro 98 an. Electronic Arts wird bis Ende des Jahres mit Madden NFL 99, Nascar 99, NBA Live 99, NHL 99 und FIFA 99 gleich fünf neue N64-Spiele veröffentlichen. Eidos wird nach Fighting Force 64 mit World League Soccer '99 dem N64-Markt treu bleiben und stellt sogar ein Tomb Raider-Spiel für das Jahr 2000 in Aussicht.

Die Messe-Sensation

Die eigentliche Messe-Überraschung war die offizielle Bestätigung, daß noch dieses Jahr die 4 MB-Speichererweiterung für das Nintendo 64 in Deutschland erscheinen wird. Diese unscheinbare Karte ermöglicht speziell dafür ausgelegten Spielen wie Turok 2, Extreme G 2 oder Rogue Squadron den Sprung in eine neue Grafikdimension. HiRes-Grafik, wie man sie aus NFL Quarterback Club 98 oder All Star Baseball 99 kennt, wird nun auch bei herkömmlichen Action- und Rennspielen möglich. Hat man keine Speicherkarte, dann laufen die Spiele in gewöhnlicher Auflösung. Die Investition von circa 50,- bis 60,- DM lohnt sich aber zweifellos, denn man hat wirklich das Gefühl, vor einer neuen Konsolengeneration zu sitzen. Aber keine Sorge! Daß die Spiele auch ohne Speichererweiterung toll aussehen, beweisen die auf den nächsten Seiten folgenden Angespielt-Reportagen zu den wichtigsten Spielen der Messe.

Hans Ippisch

INFO

ECTS – DIE NEWS

Wie gewohnt verzichten wir auf einen unübersichtlichen einteiligen Messebericht, der zum Großteil bereits bekannte Infos enthält, und konzentrieren uns auf die tatsächlichen Neuigkeiten, die wir auf insgesamt 20 Seiten aufbereiten. Wir stellen die 11 wichtigsten Spiele der Messe in Angespielt-Reportagen vor, präsentieren auch in den News alle wichtigen Kurzinfos, und liefern in dem 5-seitigen Spielelexikon aktualisierte Release-Daten und Spieleübersichten.

Einige Kreaturen sind sehr groß, wie dieser Fettklops beweist.

Diese prächtig animierte Eule nimmt euch unter ihre Fittiche.

Rollenspiel, 1 Spieler, Nintendo

ZELDA

Laßt euch nicht von Gerüchten beirren: Zelda wird in Deutschland in diesem Jahr erscheinen und ohne Speichererweiterung ausgeliefert werden. Genießt lieber die neuen Bilderserien, mit denen Nintendo die Spannung weiter anheizt.

Zur Hintergrundgeschichte und deren zahlreichen Wendungen verrieten die Entwickler zwar keine neuen Infos, doch können wir euch jetzt Informationen über Szenarien, Charaktere und Rätsel bieten. Ihr steuert Link durch Unterwasserhöhlen, in Felsschluchten und auf Inselwelten. Die zusammenhängenden Landschaften, deren Dimensionen ihr an den eingeblendeten Karten nur erahnen könnt, sind nebelfrei und glänzen durch ihre perspektivische Tiefe. In Baumhäusern, Katakomben oder unterirdischen Thronsälen trefft ihr nicht nur auf klassische Monster, die ihr mit Spin-Moves oder einer eurer mannigfaltigen Waffen wegputzt, sondern auch auf Miyamoto-typische Charaktere, die euch begleiten und unterstützen. So werdet ihr dem „Kartoffelmännchen"-Clan begegnen, in Häusern mit Elfen in linktypischen Gewändern zusammenstoßen oder auf den Scheich treffen. Von dieser vermummten Gestalt mit goldener Harfe lernt Link neue Musikstücke. Nur wer fleißig auf der Ocarina übt, kann in anderen Regionen Portale öffnen! Das Erlernen der Melodien ist zudem ein Weg, die komplexen Rätsel zu lösen, von denen Nintendo verspricht, daß sie genauso revolutionär sein werden wie beim beliebten SNES-Vorgänger. Die Texturen von Zelda sind zwar nicht so verschwenderisch und bunt wie bei den Rare-Titeln, dafür aber um so sorgsamer ausgewählt. Ob Sonnenschein oder Palmen, ob Geröll oder Steinschlag – ihr werdet von diesem Spiel förmlich gefangengenommen. Die Gegenstände werden äußerst detailliert dargestellt. Schwerter, Schilde und Vasen sehen so authentisch aus, als hätten die Grafiker ein paar Lehrstunden im Museum genommen. Neues gibt es auch aus der Effekt-Abteilung zu vermelden: Die glühende Fee Navie – Links permanente Begleitung – erleuchtet ihre Umgebung und wirft beispielsweise einen Widerschein an Hauswände. Freuen dürft ihr euch auch auf den stimmungsvollen Tag-und-Nacht-Zyklus: Wenn Link durch die Wildnis wandert, der Mond aufgeht und Wolfsgeheul ertönt, jagt es euch einen Schauer über den Rücken. Zelda dürfte zudem das erste Modul sein, das neben flüssiger Animation auch wachsende Charaktere mit Gesichtsmimik vorweisen kann. Und solche Ankündigungen zaubern auch dem Berichterstatter ein Freudestrahlen ins Gesicht.

Florian Brich

Beachtet, wie weit ihr in die Schlucht hineinsehen könnt.

Der Höhleneingang neben dem Wasserfall (Link kann nun übrigens auch tauchen) führt in ein verzweigtes Tunnelsystem.

Während des Abenteuers trifft man auf viele skurrile Gestalten.

Wer wohl die grünhaarige Begleitung ist, die Link beobachtet?

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Zelda: The Ocarina of Time
Genre:.....Rollenspiel
Spieler:.....1
Levels:.....tba.
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Hersteller:.....Nintendo
Preis:.....tba.
Release:.....Dezember
Einschätzung: .....Super

Beurteilung: Ich will mir noch ein paar Lobeshymnen für den endgültigen Test aufsparen. Daher nur soviel: Zelda ist schon im jetzigen Stadium der Brecher schlechthin!

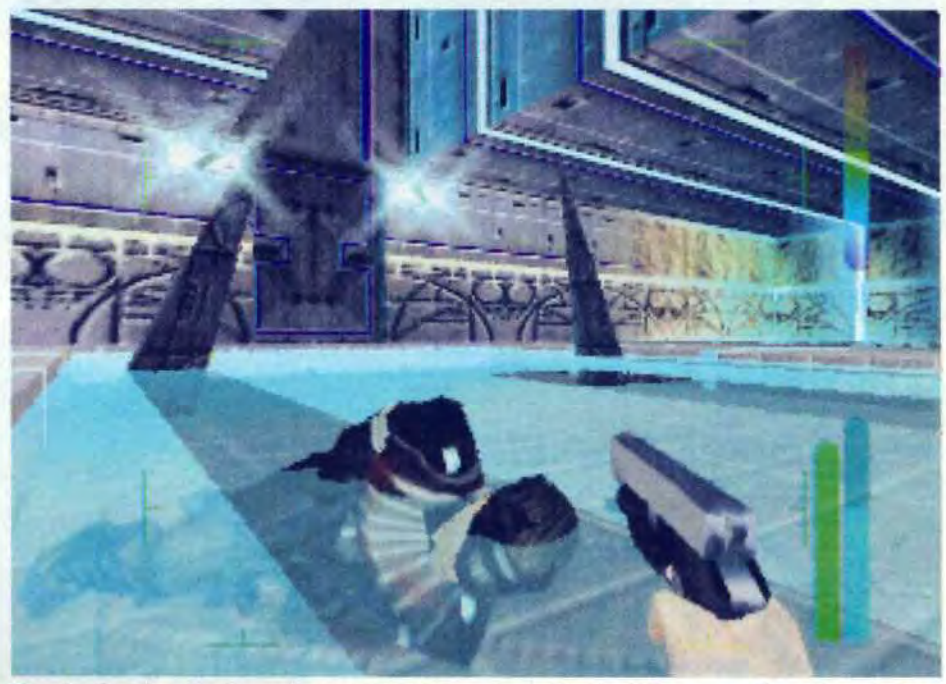
3D-Action, 1-4 Spieler, Rare

PERFECT DARK

Ähnlich wie auf der E3 gab es auch auf der ECTS in London aktuelle Versionen von den neuesten Rare-Entwicklungen hinter verschlossenen Türen zu sehen. Klarer Höhepunkt war einmal mehr der inoffizielle Nachfolger zum indizierten Bond-Hit...

Wer bislang das Nintendo 64 als Kinderkonsole abstempelte, wird bald große Augen machen, denn die wohl im November erscheinende Speichererweiterung verhilft insbesondere zahlreichen Action-Titeln zu unschlagbaren HiRes-Optiken, die auf anderen Konsolen derzeit so nicht möglich sind. Dazu gehört natürlich auch Perfect Dark, das dort anknüpft, wo der indizierte Bond-Vorgänger aufhörte, nämlich bei technisch perfekter, spielerisch einzigartiger 3D-Action, die ihresgleichen sucht. Mangels Lizenz muß man diesmal zwar auf eine Filmvorlage verzichten, doch die Hauptdarstellerin Joanna Dark hat beste Chancen, das virtuelle Superbabe Lara Croft vom Spielspaß-Thron zu verdrängen. Es gibt zwar keine Verfolgerperspektive, aus der man seine Heldin ständig sieht, allerdings kommt Joanna in zahlreichen Zwischensequenzen bestens zur Geltung. Die Story des Spiel erinnert deutlich an die Fernsehserie Akte X. Im Jahr 2023 versteckt der dubiose Firmengigant DataDyne sowohl böse als auch gute Aliens. Die Aufgabe von Joanna besteht nun darin, in wohl zwölf verschiedenen Levels das Geheimnis um die Aliens zu lösen, die sich dummerweise tarnen können. Man darf nicht nur in bewährter Manier durch riesige Gebäude laufen und die deutlich intelligenter gewordenen Gegner ausschalten, sondern beispielsweise auch auf einem Anti-Gravitationsbike herumdüsen oder in Unterwasser-Stationen auf die Suche nach Aliens gehen. Gerade recht kommen dabei zahlreiche neue Waffen wie beispielsweise die ausgebaute Sniper-Funktion, die nicht nur automatisch die Gegner mit einem Fadenkreuz markiert, sondern sich deren Position auch nach dem Verlassen eines Raumes merkt. Was uns in der aktuellen Version besonders auffiel, waren die effektvollen Grafiken und der neuartige 3D-Sound. Ob Spiegel- oder Schatteneffekte oder die unglaublich natürlich wirkenden Felsenabschnitte: Die hochauflösende Grafik ist dermaßen prächtig, daß sich sogar Turok 2 auf einen ernstzunehmenden Gegner einstellen muß. Weitere Berichte folgen demnächst!

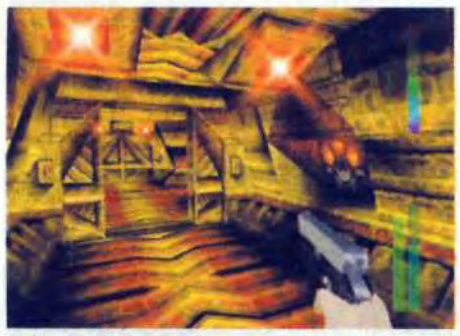
Hans Ippisch



Technisch eindrucksvoll: Das vom Schatten verdeckte Alien schwimmt im perfekt gemachten Wasser umher.

Klobige, detaillose Polygon-Menschen gehören spätestens mit Perfect Dark der Vergangenheit an, wie dieses Bild beweist.

Story, Grafikdesign und Sound erinnern ganz deutlich an die Akte X-Fernsehserie.



Dieser Level wurde erstmals während der ECTS gezeigt.

In zahlreichen, in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen darf man Joanna Dark genauer betrachten.

ERSTER EINDRUCK

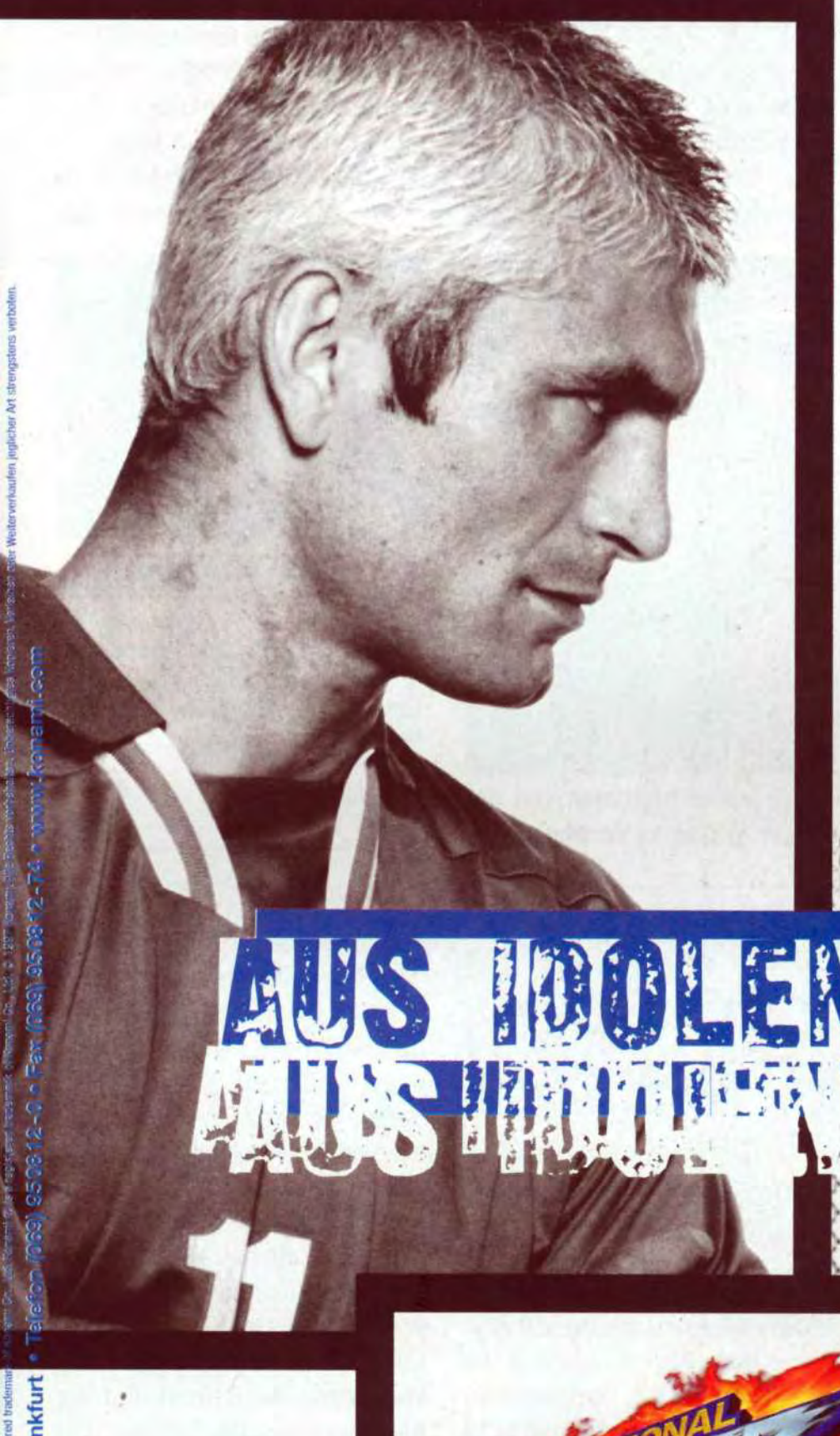
Titel:	Perfect Dark
Genre:	3D-Action
Spieler:	1-4
Levels:	ca. 12
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Hersteller:	Rare
Preis:	ca. DM 99,-
Release:	1. Hälfte 1999
Einschätzung:	Super

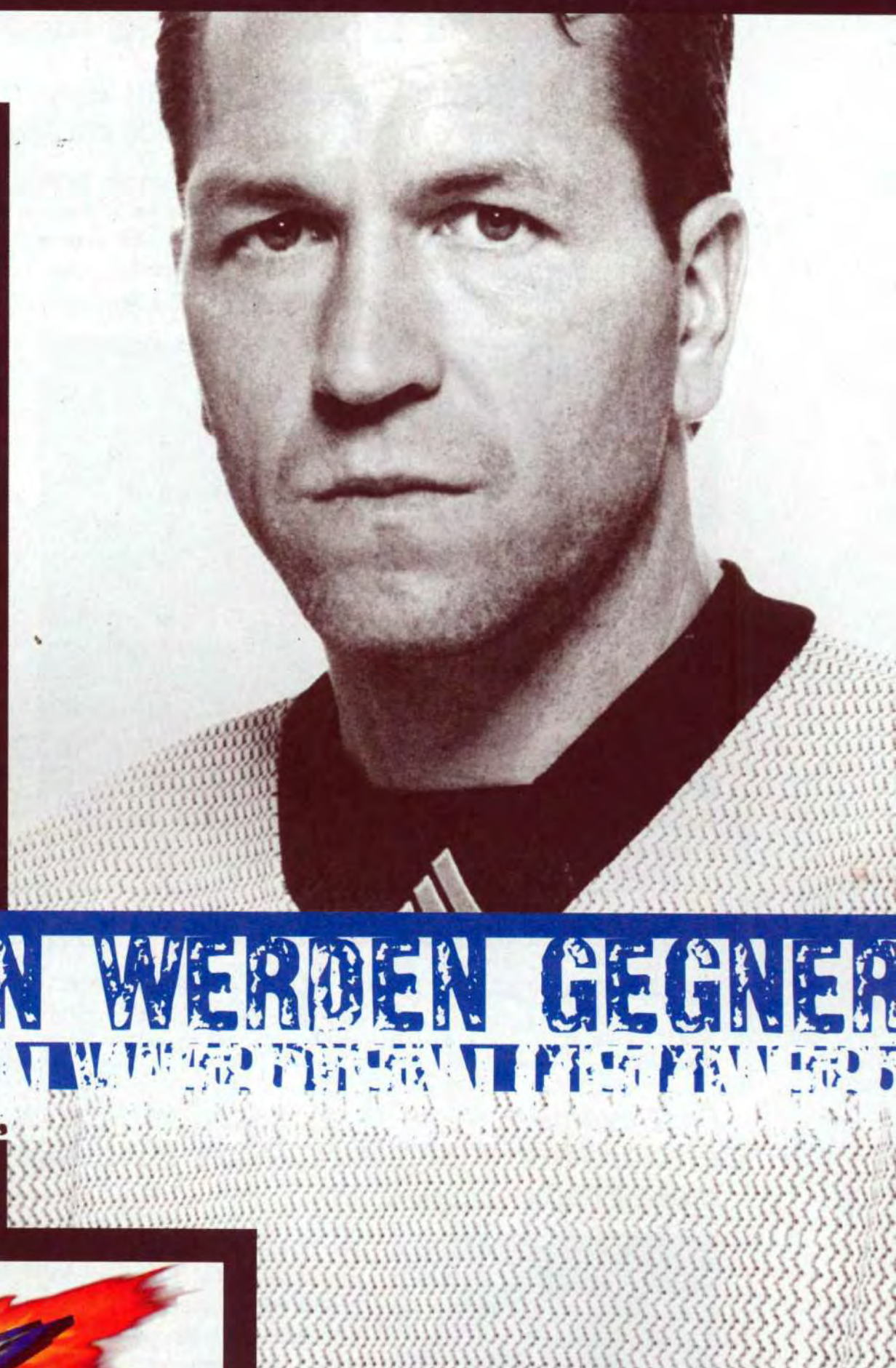
Beurteilung: Es besteht kein Zweifel daran, daß Rare einmal mehr einen Megaknüller abliefern wird. Dank 4 MB-Speichererweiterung gibt es eine gnadenlos gute HiRes-Optik zu sehen.

KONAMI

KONAMI XXL SPORTS SERIES

i-dentität





AUS IDOLEN WERDEN GEGNER

AUS IDOLEN WERDEN GEGNER

DIE NEUE REFERENZKLASSE

präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL

MORE THAN JUST A GAME.

PlayStation

NINTENDO64

DER EXTRA-KICK

Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demo: METAL GEAR SOLID

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. ISS98 & ISSPro98 are registered trademarks

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 850812-0 • Fax (069) 850812-74 • www.konami.com

Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

3D-Action-Adventure, 1 Spieler, Konami

HYBRID HEAVEN

Konamis Edel-Projekt gilt schon jetzt als einer der heißesten N64-Titel für 1999. Kann die erste spielbare Version die Erwartungen erfüllen?

Eines steht schon jetzt fest: Konami hat tüchtig dazugelernt, was die technische Ausnutzung des N64 betrifft. Hybrid Heaven entpuppte sich nämlich schon in dieser frühen Version als technisch blitzsauberes Action-Adventure, das auf den ersten Blick dank der 3D-Verfolger-Perspektive zwar an die Tomb Raider-Saga erinnert, allerdings spätestens bei den rundenbasierten Kampfsequenzen deutliche Rollenspiele-Anleihen erkennen läßt. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, in die Rolle des Sonderbeauftragten Johnny Slader zu schlüpfen und den entführten Präsidenten der USA zu befreien. Die interessante Mixtur aus Adventure, Action und Rollenspiel (daher der Titel Hybrid) birgt eine Menge Spielspaß-Potential. Die düstere Atmosphäre, die furchteinflößenden Mutanten-Monster und die realistischen Szenarios heben Hybrid Heaven schon jetzt aus dem Gros der N64-Titel heraus.

Hans Ippisch

Futuristisches und düsteres Design bestimmt den Look von Hybrid Heaven.

Diese Bilder stammen von der ersten spielbaren Version.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Hybrid Heaven
Genre:	3D-Action-Adventure
Spieler:	1
Levels:	tba.
Hersteller:	Konami
Preis:	tba.
Release:	Mai 1999
Einschätzung:	Sehr gut

3D-Action, 1 Spieler, Konami

CASTLEVANIA 3D

Castlevania ist mit 12 Millionen verkauften Einheiten eine der erfolgreichsten Spielereihen der Welt. Kann die N64-Version an diese Erfolge anknüpfen?

Wir blicken zurück: In der Ausgabe 7/97 verrät Konami, daß bereits seit längerem an einem 64 Bit-Sequel zur legendären Castlevania-Saga gearbeitet wird. Seither gab es zwar massenweise Screenshots und gerenderte Videosequenzen, wieviel von dem ehrgeizigen Projekt jedoch in der der N64-Version übrigbleiben würde, konnte man bis zur ECTS nur erahnen, denn in London gab es erstmals eine spielbare Version zu sehen. Das Resultat war, daß wir uns nur mühsam vom Konami-Stand trennen konnten, denn Castlevania 3D überzeugte bereits in der 40%-Version mit exzellentem Gameplay und gelungener Grafik. Man darf zwar auch mit Cornell Reinhardt, Carrie Eastfield oder Kola antreten, am meisten Spaß machte das in der Art von Tomb Raider präsentierte Geschehen jedoch in der Rolle von Schneider Belmot, der die heranwankenden Skelette mit einem Peitschenhieb zu einem Knochenhaufen verwandelt. Überzeugen konnten auch die zahlreichen, in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen und die wechselnden Lichtverhältnisse. Ein ausführlicher Bericht folgt demnächst.

Hans Ippisch

Skelette sind bei Castlevania fast an jeder Ecke anzutreffen.

Die technische Gestaltung erinnert an Tomb Raider.

Castlevania 3D dürfte das N64 dank der zahlreichen Horror-Einlagen für ganz neue Zielgruppen interessant machen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Castlevania 3D
Genre:	3D-Action
Spieler:	1
Levels:	4 Charaktere
Hersteller:	Konami
Preis:	tba.
Release:	April 1999
Einschätzung:	Sehr gut

DIE WELT HAT SICH VERÄNDERT.

FORSAKEN™

"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)

"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT FORSAKEN AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL

10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1,4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98

FÜR PC, PLAYSTATION, N64

Designed for Microsoft Windows 95 · PlayStation · NINTENDO 64

Forsaken TM & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment Ltd.

www.acclaim.net

HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim

3D-Shoot 'em Up, 1 Spieler, LucasArts

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Es war nur eine Frage der Zeit, bis LucasArts seine Krieg der Sterne-Lizenz (zum Gelddrucken) auf dem N64 ein weiteres Mal aktivieren würde. Wir spielten den 3D-Hammer auf der ECTS ausführlich an!

Star Wars: Shadows Of The Empire spaltete die N64-Gemeinde in zwei Lager: Auf der einen Seite die Skywalker-Fans, die das Game mit großer Begeisterung spielten, auf der anderen Seite die Game-Freaks, welche die starken Qualitätsunterschiede zwischen den einzelnen Levels berechtigterweise kritisierten. LucasArts versucht nun das Unmögliche und pickte sich die besten Elemente aus dem N64-Vorgänger heraus. Das Ergebnis ist ein von Factor 5 programmiertes und von den Lucas-Designer entworfenes 3D-Shoot 'em Up, das konzeptionell an dem Snowspeeder-Level und der abschließenden Weltraumstage aus Shadows Of The Empire anknüpft, d. h. die Sequenzen, in denen man seinen Helden in Tomb Raider-Manier durch die Levels steuerte oder an der Bordkanone Platz nahm, gehören der Vergangenheit an. In einem prächtig gestalteten Hangar darf man unter anderem zwischen einem X-Wing, einem Y-Wing, einem A-Wing, einem V-Wing und einem Snowspeeder wählen und Action-Missionen mit unterschiedlichen Aufgaben erfüllen. Es gibt beispielsweise Luftkämpfe, Spionage- und Angriffsmissionen sowie Eskort- und Rettungsaufträge zu erledigen, die auf dem niemals zuvor gezeigten Planeten Kessel, dem Mond Calamari, über Wasser, zwischen Canyons, in der Wüste oder in Wäldern stattfinden. Die Glanzpunkte des Spiels werden zweifellos von der überwältigenden Grafik, der 46-minütigen, glasklaren Sprachausgabe und der von Sound-Guru Chris Hülsbeck stammenden Musik gesetzt. Hat man eine 4 MB-Speichererweiterung angeschlossen, dann bekommt man die Optiken im hochauflösenden Modus präsentiert, was Rogue Squadron wahrlich zu einem 3D-Spiel der neuen Generation macht. Übrigens, der an der E3-Version kritisierte verspätete Grafikaufbau wurde bei der aktuellen Version fast komplett ausgemerzt. Wir freuen uns schon auf Rogue Squadron, das zu Weihnachten zusammen mit Zelda und Turok 2 die Charts beherrschen wird.

Hans Ippisch

Auf die glühenden Düsen und prächtigen Explosionen sind die Entwickler von Factor 5 besonders stolz.

Die zahlreichen Missionen führen einen nicht nur durch öde Wüsten, sondern auch durch detailliert dargestellte Städte.

Unsere Kritik hat sich Factor 5 zu Herzen genommen: Die Verzögerung im Grafikaufbau der E3-Version ist größtenteils verschwunden.

Die 4 MB-Memory Expansion ermöglicht eine grandiose, hochauflösende Optik.

Leider nicht zu sehen: Der prächtige Soundtrack von dem aus Langen stammenden Chris Hülsbeck.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Rogue Squadron
Genre:: .....3D-Shoot 'em Up
Spieler: 1
Levels:.....tba.
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Hersteller:.....LucasArts
Preis: .....tba.
Release: .....Dezember '98
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Nintendo sicherte sich das Spiel nicht umsonst: Rogue Squadron bietet packende Action im Star Wars-Universum, die begeistern kann.

Jump&Run, 1 Spieler, Infogrames

STARSHOT

Vor drei Monaten berichteten wir schon von Infogrames' 3D-Jump&Run Space Circus. Mittlerweile wurde nicht nur der Titel in Starshot geändert, auch das Spiel nähert sich seiner Fertigstellung.

Im Gegensatz zu der Version, die noch in Lyon gezeigt worden war, hatte unsere Preview-Version bereits Gegner zu bieten und wirkte auch sonst schon sehr weit fortgeschritten: Über 20 Levels waren schon voll spielbar. Die Grafik von Starshot gehört ohne Zweifel zu den schönsten, die 3rd-Party-Programmierer bisher auf dem N64 verwirklicht haben. Sehr erfreulich ist die Blickweite, die die 3D-Engine ermöglicht: Auch weiter entfernte Objekte sind zu erkennen, was für einen hervorragenden räumlichen Eindruck sorgt. Einziger Schwachpunkt der Grafik: Gegner und sonstige animierte Objekte ploppen leider urplötzlich ins Bild. Die atmosphärisch passende Musik konnte jedoch gefallen. Die Levels bieten hier so ziemlich alles, angefangen vom kunterbunten Urlaubsplaneten bis zum düsteren Weltraum-Szenario, wobei man die Reihenfolge weitgehend selbst bestimmen kann. Spielerisch interessant war Starshots namensgebende Waffe: Die als Geschoß fungierenden Sterne kann man nach dem Abfeuern noch mit dem Analogstick steuern. Besonders hoch gelegene Abschnitte lassen sich teilweise nur mit Hilfe von Starshots Freund, der Rakete Willfly, erreichen. Hat man genügend Flug-Extras gesammelt, kann der Flug beginnen – dadurch bietet Starshot quasi unbegrenzte Bewegungsfreiheit innerhalb der Levels. Starshots zweiter Helfer Willfall erledigt übrigens die Kommunikation mit der Umgebung, wobei schon unsere Preview-Version sehr gute deutsche Bildschirmtexte hatte. Auch gefallen konnte die enorm flexible manuelle Kamera. Insgesamt ist Starshot ein sehr liebevoll designtes Spiel, bei dem Fans von Jump&Runs mit Sicherheit auf ihre Kosten kommen werden. Der Test folgt in einer der nächsten Ausgaben!

In vielen Levels gilt es kleinere Rätsel zu meistern: Hier müssen Tische verschoben werden.

Die Grafik-Engine erlaubt eine erstaunliche Sichtweite: Die Objekte im Hintergrund können tatsächlich erreicht werden.

Die gewitzten Dialoge waren schon in unserer Vorabversion komplett in Deutsch.

Im Wasser muß sich Starshot vor Riesenhaien hüten. Gut zu sehen ist der sehr schöne Welleneffekt beim Schwimmen.

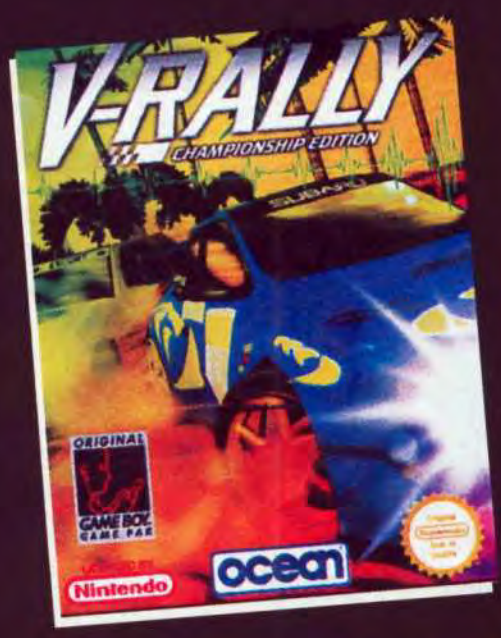
Der Roboter Willfall und die Rakete Willfly begleiten Starshot bei seinen Abenteuern.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Starshot*
Genre: ..... *Jump&Run*
Spieler: *1*
Levels: ..... *7 Welten, 20 + Levels*
Hersteller: ..... *Infogrames*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *November*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Starshot gehört optisch zu den schönsten 3rd-Party-Spielen für das N64, und auch spielerisch macht das Spiel durch viele nette Ideen einen guten Eindruck.

Michael Pruchnicki



Am Steuer eines Rally-Boliden geht's über 20 Strecken durch 10 Länder.
Dabei fährst Du um die Meisterschaft. Aber Vorsicht, sonst überschlägst Du Dich in 3D!

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

Nintendo
GAME BOY™

Rennspiel, 1-2 Spieler, Infogrames

V-RALLY

Auf der PlayStation war V-Rally ein bahnbrechender Erfolg und verkaufte sich insgesamt zwei Millionen mal. Eine Konvertierung für das Nintendo 64 war also nur eine Frage der Zeit. Um eine weit fortgeschrittene Version zu demonstrieren, lud uns Infogrames ins Land der Elche, nach Finnland, ein, wo auch eine Fahrt mit dem Weltmeister von 1981 – Ari Vatanen – auf dem Programm stand.

Die Überholmanöver sind bei V-Rally eine schwierige Angelegenheit.

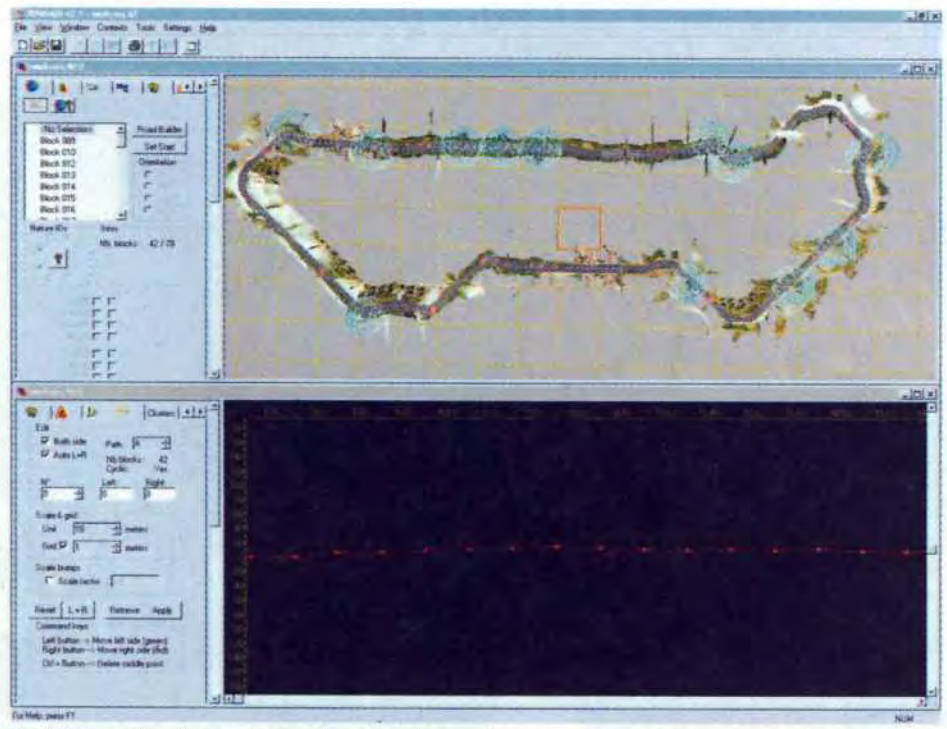
Dank der offiziellen Lizenz erwarten euch authentische Wagen, von denen zunächst 12 zur Auswahl stehen – darunter solche Perlen wie etwa der Toyota Corolla WRC, der Peugeot 306 Maxi, der Subaru Impreza WRC oder das Kit Car Nissan Almera. Für besonders gute Fahrer gibt es dann noch einige versteckte Autos, unter anderem der spezielle V-Rally Ford Escort von Ari Vatanen. Vor den Rennen können bei Bedarf noch ausgiebige Tuningmaßnahmen durchgeführt werden. 3 Spielmodi (Arcade, Championship und Time Trial) werden geboten, und es können sich 2 Spieler gleichzeitig duellieren, wahlweise mit horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm. Der ursprünglich geplante Modus für 4 Spieler gleichzeitig wurde aus Performance-Gründen gestrichen. Für die ca. 50 verschiedenen Strecken stehen 8 verschiedene Grafiksets zur Verfügung. Die Rennen über Stock und Stein finden dabei etwa in England, Korsika, den französischen Alpen oder Schweden statt. Alle Kurse wurden mit viel Liebe zum Detail entworfen und vermitteln ein authentisches Landesflair. Dazu gesellen sich dann noch wechselnde Wetterbedingungen und unterschiedliche Tageszeiten, was beim Fahren durchaus Auswirkungen hat und nicht nur als reiner optischer Gag einzuordnen ist.

Die einzelnen Fahrzeuge wurden mit viel Liebe zum Detail erstellt und wirken sehr realistisch.

Die Lensflares wirken schon jetzt sehr beeindruckend.

Die Kurse in Spanien bieten traumhafte Strände.

Nebel wird bei V-Rally glücklicherweise nur an dafür typischen Orten eingesetzt, wie hier in England.


Auf den flexiblen Streckeneditor sind die Programmierer besonders stolz. Auf dem N64 wird so etwas leider nicht enthalten sein!

Wie fährt es sich?

Eins gleich vorweg: V-Rally ist definitiv kein Arcaderacer wie etwa Cruis'n World, sondern eine absolut authentische und hammerharte Simulation. Ohne gewisse Vorerfahrung werdet ihr wahrscheinlich des öfteren vor Frust ins Gamepad beißen. Für Profis stellt dieser Titel aber eine gelungene Herausforderung dar und bietet Spielspaß für Monate. Die Rennen lassen sich aus insgesamt 4 Perspektiven angehen und bieten dabei die volle Bandbreite von eng verschlungenen Pisten, breiten Abschnitten, matschigen Passagen und kleinen Sprungeinlagen. Die richtige Kurven- und Bremstechnik will wahrlich gelernt werden, sonst drohen Überschläge, Crashs und Zeitverluste ohne Ende. Zum Glück wird optisch und akustisch der jeweils nächste Kurvenverlauf angekündigt, eine nicht zu unterschätzende Hilfestellung.
Die Polygongrafik ist detailliert und vermittelt im Modus für Einzelspieler ein gutes Gefühl von Tempo. Auch kommt V-Rally ohne den „heißgeliebten" N64-Nebel aus, der schon viele Rennspiele ruiniert hat. Zwei Handicaps sollen aber nicht verschwiegen werden: An einigen Strecken ist der Bildschirmaufbau noch verbesserungswürdig, und ganze Bergketten ploppen unvermittelt in den Screen. Dazu sieht der Modus für 2 Spieler zwar sehr gut aus, ist aber noch zu langsam, um Spaß zu machen. Das Team ist sich dieser Probleme aber bewußt und gelobt Besserung.

Einige Strecken wirken nahezu fotorealistisch.

Die Fahrt mit dem rasanten Finnen war für unseren Tester ein besonderes Erlebnis.

Marco Marzinkowski

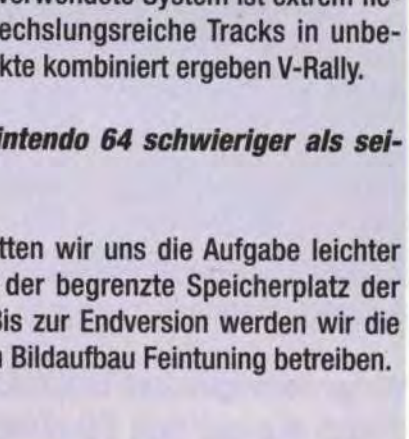
ERSTER EINDRUCK

Titel:.....V-Rally
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels: .....40 Strecken und ca. 12 versteckte Kurse
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Hersteller:.....Infogrames
Preis:.....tba.
Release:.....Ende November
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Im 1 Spieler-Modus konnte die ultrarealistische Simulation bereits jetzt voll überzeugen.

INTERVIEW

Im Gespräch mit Stéphane Baudet



N-Zone: Wurden neue Techniken für V-Rally verwendet?

Stéphane Baudet: In der Tat. Extrem wichtig war die Engine, die für eine detaillierte Grafik und einen wahren Geschwindigkeitsrausch sorgen soll. Im Vergleich zu einer klassischen 3D-Engine wird unsere circa 30% schneller sein.
Alle Autos werden auf den echten technischen Daten basieren. Wir haben daher eng mit den Herstellern und anderen Spezialisten zusammengearbeitet, um in diesem Gebiet perfekt vorbereitet zu sein. Auch der 3D-Sound war recht aufwendig, da er in Echtzeit berechnet und der Position des Spielers entsprechend plaziert werden muß.

N-Zone: Welchen Anteil hatte Ari Vatanen an der Entwicklung?

Stéphane Baudet: Es war ein großes Vergnügen, mit Ari zu arbeiten. Er ist unser Berater, hat V-Rally intensiv gespielt und uns seine Meinung zum Fahrverhalten und zum Spielspaß gesagt. Denn wir dürfen nicht vergessen, daß die Balance zwischen Realismus und Fun stimmen muß. Das Wissen und die Erfahrung von Ari waren sehr aufschlußreich für uns.

N-Zone: Auf welche Aspekte von V-Rally bist Du besonders stolz?

Stéphane Baudet: Auf die flüssige 3D-Engine, das Fahrverhalten und die Art und Weise, wie wir die Kurse erstellen. Das verwendete System ist extrem flexibel und ermöglicht es uns, extrem abwechslungsreiche Tracks in unbegrenzter Stückzahl zu erstellen. Diese 3 Punkte kombiniert ergeben V-Rally.

N-Zone: War die Entwicklung für das Nintendo 64 schwieriger als seinerzeit für die PlayStation?

Stéphane Baudet: Um ehrlich zu sein, hatten wir uns die Aufgabe leichter vorgestellt. Große Probleme bereitete uns der begrenzte Speicherplatz der Module sowie der Z-Buffer des Nintendo. Bis zur Endversion werden wir die Clippingfehler aber minimieren und auch am Bildaufbau Feintuning betreiben.

N-Zone: Vielen Dank für das Gespräch.

HONK?!

Honk ist der Teddy von Baby Bruno. Honk wurde entführt.
Und zwischen Bruno und Honk liegen genau 125 Level.
Bist Du geschickt genug, die beiden wieder zusammenzubringen?

Nintendo
GAME BOY
INFOGRAMES

Rennspiel, 1-2 Spieler, Ubi Soft

MONACO GRAND PRIX

Keine Sorge, wer von Monaco Grand Prix noch nichts gehört hat, hat nichts verpaßt. Bei diesem Spiel handelt es sich um nichts anderes als um die von Ubi bislang unter dem Titel F1 Racing Simulation angekündigte Formel 1-Simulation.

Dem Erfolg von F1 Pole Position 64 haben wir es zu verdanken, daß Ubi Soft seine Aktivitäten auf dem Nintendo 64-Markt weiter verstärkt. Neben Titeln wie S.C.A.R.S., Rayman 2, Tonic Troube oder All Star Tennis 99 gilt unser ganz besonderes Interesse der seit der Spielwarenmesse angekündigten N64-Umsetzung des PC-Hits F1 Racing Simulation, die nun erstmals auf der ECTS gezeigt wurde, allerdings unter dem Arbeitstitel Monaco Grand Prix Racing Simulation. Dem Namen zum Trotz handelt es sich jedoch dabei um eine komplette Formel 1-Simulation mit 16 Strecken, 11 Teams und 22 Fahrern, die mit fünf verschiedenen Spielmodi und ehrgeizigem Streckeneditor sogar F-1 World Grand Prix Konkurrenz machen will. Bis auf den legendären Stadtkurs des Schicki-Micki-Eldorados gibt es zwar keine 1:1-Abbilder der Strecken, Teams und Fahrer zu sehen, allerdings dürften Profis die virtuellen Ausgaben problemlos den echten Vorbildern zuordnen können. Außerdem sollte die technische Überlegenheit den Lizenz-Malus mehr als wettmachen können, wenn man den glaubt, die auf dem PC immerhin die bislang beste Formel 1-Simulation abgeliefert haben. Daß die Nintendo 64-Version dem Vorbild in nichts nachstehen wird, zeigen die ersten Bilder, die mit überraschend gestochen scharfen Grafiken und hoher Sichtweite überzeugen können. Einen ausführlichen Bericht zu dem für Februar 1999 geplanten Titel reichen wir definitiv in einer der nächsten Ausgaben nach.

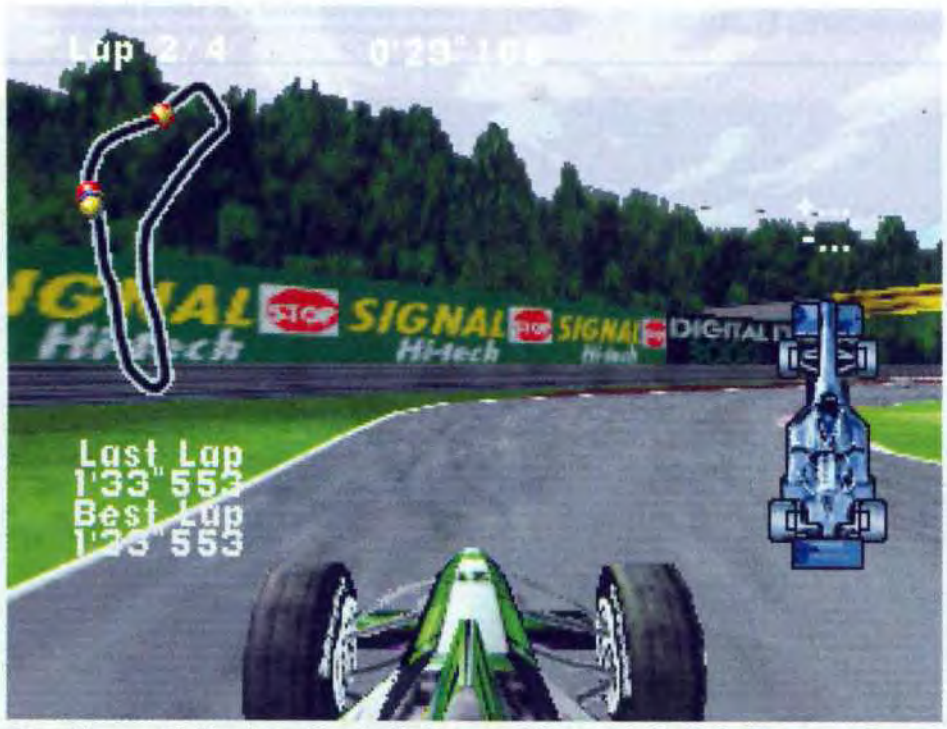
Hans Ippisch

So brav wie hier brettern die Formel 1-Piloten selten um die Kurven.

Sobald man einen Unfall baut, werden natürlich gelbe Flaggen geschwenkt.

Selbstverständlich kann man jederzeit die Perspektive wechseln.

Unfälle gehören genauso zum Spiel wie Fahrzeug-Einstellungen und Strecken-Editor.



Aus der realistischen Cockpit-Perspektive spielt sich Monaco Grand Prix naturgemäß bedeutend schwerer.

Detailgenau: Bremsspuren gibt es auch zu sehen.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Monaco Grand Prix RS
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels:.....16
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Hersteller:.....Ubi Soft
Preis:.....tba.
Release:.....Februar 1999
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Auch ohne offizielle Formel 1-Lizenz dürfte Ubi Soft einen ernstzunehmenden Konkurrenten für F-1 World Grand Prix ins Rennen schicken.

Micro Machines ist ein Multiplayer-Vergnügen mit Tradition. Nach einigem Zögern hat man sich bei Codemasters nun entschlossen, auch das N64 mit einer Version der Kultraserei zu beehren.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Codemasters

MICRO MACHINES 64

Nintendo-Fans werden Micro Machines vielleicht schon vom Game Boy und Super Nintendo kennen. Die Ende November erscheinende N64-Version basiert auf der erstmals komplett in 3D präsentierten PlayStation-Version und verspricht damit ein Multiplayer-Spaß par excellence zu werden. Wie in der Serie üblich, finden die Rennen an recht ungewöhnlichen Orten wie auf einem Frühstücks- oder einem Billard-Tisch statt und führen an Sandburgen am Strand oder Reagenzgläsern in einem Labor vorbei. Neben den üblichen Rennen um gute Rundenzeiten und Plazierungen ist es bei Micro Machines je nach Spielmodus wichtig, seine Konkurrenten so weit abzuhängen, daß sie nicht mehr auf dem Screen zu sehen sind. Gerade mit mehreren Spielern werden die Rennen so zu einem Kampf ums Überleben, denn jeglicher Fehler kann zum vorzeitigen Ausscheiden führen. Um die Sache noch interessanter zu machen, gibt es verschiedene Extrawaffen wie Minen, Greifarme, Energieschilde und Riesenhämmer, mit denen man den Gegnern zu Leibe rücken kann. Selbst bezüglich der Fahrzeuge gibt es hier Unterschiede: Geht es beim Rennen mit Strandbuggys noch halbwegs gesittet zu, sprechen bei Panzern von Anfang an die Waffen – hierbei dürfte sich auch die Rumble Pak-Unterstützung besonders bemerkbar machen. Es können direkt vier Spieler an den Rennen teilnehmen – durch „Joypadteilung" wird sogar ein 8 Player-Modus realisiert, bei dem ein Spieler sein Fahrzeug mit den C-Knöpfen und der zweite mit dem digitalen Steuerkreuz steuert. Aller Voraussicht nach dürfte Micro Machines somit auch am Nintendo 64 ein Knaller werden!

Diese Strecke ist geradezu typisch für Micro Machines: Ein Drift durch die ausgelaufene Milch auf dem Frühstückstisch steht an.

Statt kleiner Autos rollen auch schon mal Panzer über die einfallsreichen Strecken.

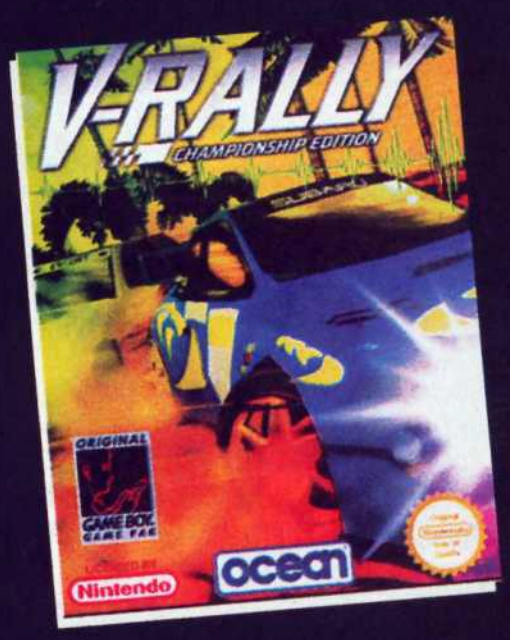
Beim Befahren der schmalen Wege auf den Sandburgen ist Fingerspitzengefühl gefragt.

Michael Pruchnicki

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Micro Machines 64 Turbo
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-8
Levels:.....tba.
Hersteller:.....Codemaster
Preis:.....tba.
Release:.....27. November
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Kein Zweifel: Micro Machines hat beste Chancen, auch auf dem N64 eines der beliebtesten Multiplayer-Spiele zu werden.



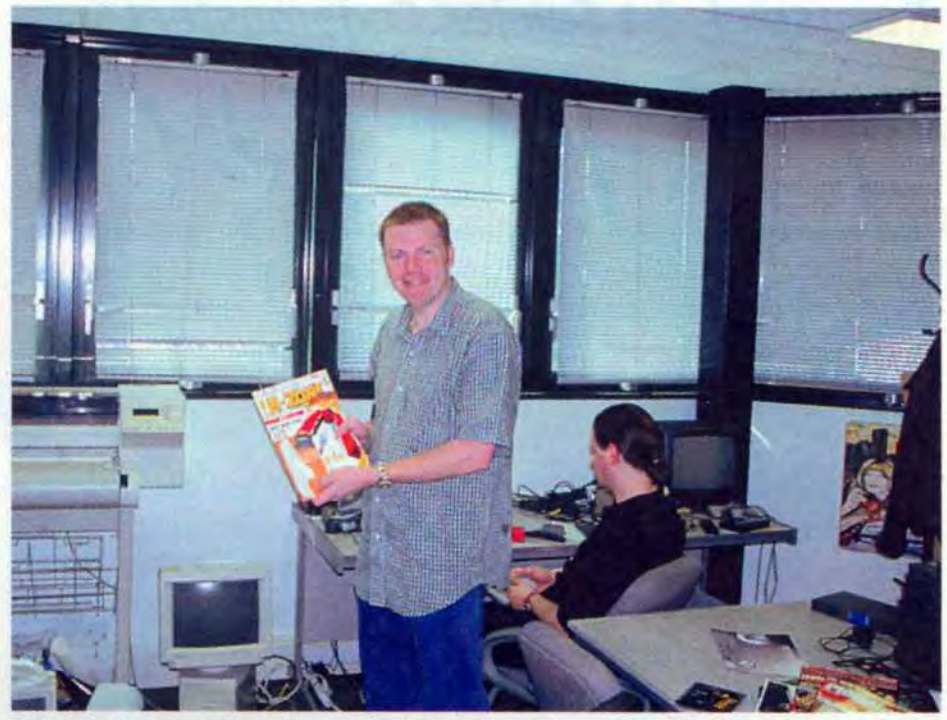
Am Steuer eines Rally-Boliden geht's über 20 Strecken durch 10 Länder.
Dabei fährst Du um die Meisterschaft. Aber Vorsicht, sonst überschlägst Du Dich in 3D!

Nintendo
GAME BOY

Action-Adventure, 1 Spieler, DMA Design

BODY HARVEST

Unsere Reihe „N-Zone International" geht weiter. Diesmal haben wir die wackeren Schotten von DMA Design in Dundee besucht, die uns eine nahezu komplette Body Harvest-Version vorstellten.



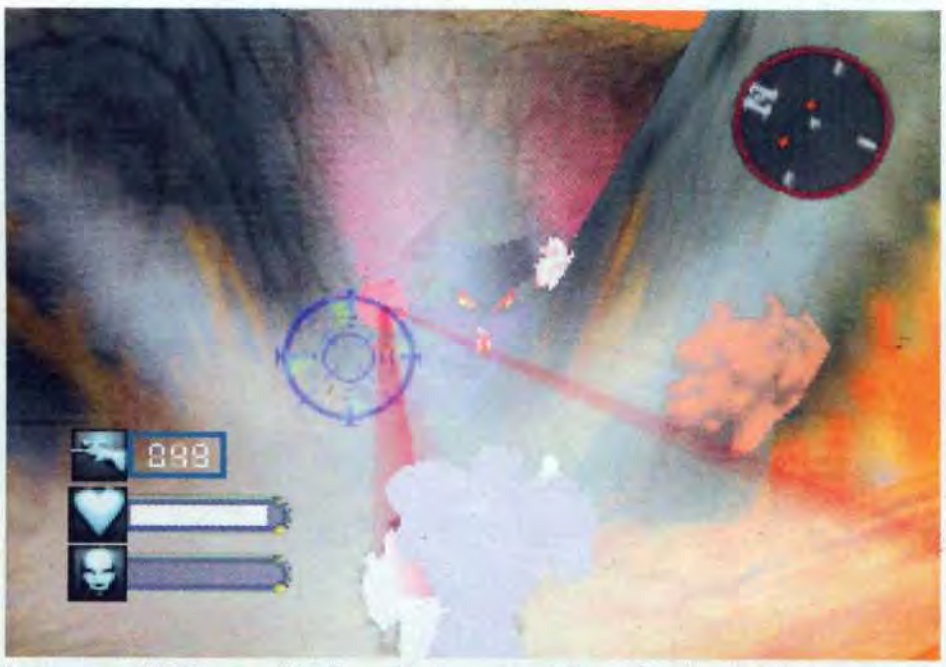
David Jones, der Lemmings-Erfinder und Präsident von DMA Design, ist von der N-Zone begeistert.

Zahlreiche Probleme erschwerten die Fertigstellung des seit vier Jahren in der Entwicklung befindlichen Projektes immens: Zunächst monierte Nintendo die Ähnlichkeiten zu Blast Corps, woraufhin das Programm nahezu komplett umgeschrieben werden mußte, dann sprangen auch noch einige Entwickler ab. Nun nähert sich der Titel aber endlich seinem Release. Die Story klärt dabei über die Entstehung der menschlichen Rasse auf. Von wegen Urknall, von wegen Gott – außerirdische Aggressoren haben uns auf die Erde gebracht. Wir stellen nämlich die perfekte Nahrung für diese Wesen dar! Nach vielen Jahren hat nur eine kleine Gruppe kühner Wissenschaftler überlebt, die mittels einer Zeitmaschine die Geschichte ändern will. Ein Freiwilliger für diesen Trip, Adam Drake, ist schnell gefunden, und ihr übernehmt im Spiel natürlich seinen Part. Insgesamt gibt es 5 Levels (Griechenland 1916, Java 1941, Amerika 1966, Sibirien 1991, Komet 2016), die im grafischen Stil und hinsichtlich der zu benutzenden Fahrzeugen der Zeit und den Orten angepaßt sind. Bei Body Harvest könnt ihr nämlich nicht nur per pedes die außerirdische Brut erledigen, sondern auch auf insgesamt 80 Vehikel zurückgreifen, darunter auch auf Fortbewegungsmittel wie etwa einen Feuerwehrwagen und sogar Flugzeuge. Benzin und andere Goodies, wie etwa eine von insgesamt 12 verschiedenen Waffen, findet ihr in Häusern, wo ihr des öfteren auch andere Personen trefft, die euch Tips geben oder Missionen erteilen. Bereits jetzt kann das perfekte Leveldesign überzeugen: Die erste Stufe ist noch extrem leicht und macht euch langsam mit der Steuerung vertraut. In späteren Abschnitten zieht der Schwierigkeitsgrad rapide an, und man trifft auf vertrackte Rätselkost oder reinrassige Shoot 'em Up-Einlagen. Grafisch sieht man dem Spiel die lange Entwicklungszeit leider an, wichtiger war DMA Design aber in erster Linie das Gameplay, und hier ist den Mannen von David Jones ein Titel gelungen, den wir als Jump&Run&Shoot&Fly&Explore-Game bezeichnen würden.

Marco Marzinkowski

Einige Lichteffekte und Explosionen wirken überzeugend, generell ist die Grafik aber eher durchschnittlich.

Manche der insektoiden Gegner nehmen den kompletten Bildschirm ein.



Insgesamt 80 verschiedene Fahrzeuge könnt ihr im Spiel benutzen. Hier hat sich Adam einen schweren Panzer gekrallt.

In der letzten Spielstufe mutiert das Geschehen zu einem fulminanten Shooter.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Body Harvest
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....5
Rumble Pak-Unterstützung:.....Ja
Hersteller:.....DMA Design/Gremlin
Preis:.....tba.
Release:.....Ende Oktober
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Wer auf grafische Blender steht, wird nicht auf seine Kosten kommen. Wer hingegen eher auf innere Werte achtet, bekommt einen spannenden, abwechslungsreichen Genremix serviert.

Action-Adventure, 1 Spieler, DMA Design

SPACE STATION SILICON VALLEY

Nachdem wir die Hoffnung auf einen Release von Space Station Silicon Valley schon fast aufgegeben hatten, konnte DMA Design nun Entwarnung geben...

Das Flaggschiff Silicon Valley, auf dem intelligente, sich selbst vermehrende Maschinen erschaffen werden, verschwand unter mysteriösen Umständen. Jahrzehnte später taucht die Station wieder auf, und zwar mit direktem Kollisionskurs auf unseren Heimatplaneten. Die Regierung entsendet eine Spezialeinheit nach der anderen auf die Silicon Valley, von denen jedoch alle verschwinden. Es werden also echte Helden gesucht und in Dan Danger und dem Roboter Evo auch gefunden. Nach einem kleinen Unfall beim Landeanflug bleibt von Evo nur noch ein kleiner Chip übrig. Diese CPU, welche von euch gesteuert wird, wirkt zwar unscheinbar, ist aber von unschätzbarem Wert. Mit ihr ist es nämlich möglich, die Kontrolle über die mutierten Roboter zu übernehmen, nachdem sie im Kampf besiegt wurden. Diese haben die Gestalt von Tieren angenommen, allerdings mit abgefahrenen Zusatzeigenschaften. Unter den etwas anderen Wesen finden sich Mäuse auf Rädern, Hunde mit Flügeln, Schafe auf Hoverboards, Tauben mit Flammenwerfen und ähnlich merkwürdige Kreaturen. Deren ganz spezielle Eigenschaften müßt ihr gezielt anwenden, um schrittweise die 30 Levels zu durchforsten, die unter anderem Wüstenlandschaften, Unterwasserabschnitte, Eisgebiete und saftige Grünflächen bieten. Insgesamt gilt es etwa 90 verschiedene Fähigkeiten zu meistern, um die finale Konfrontation zu erreichen. Dabei erwartet euch das gewohnt gute Leveldesign von DMA, eine intuitive Steuerung und ein technischer Rahmen, der zwar nicht spektakulär, aber immerhin sehr gut ist. Angesprochen auf den bizarren Charakter des Spiels, sagte uns Craig Filshie, der Game Designer, es wäre die größte Auszeichnung für ihn, den Titel „Verrücktestes Spiel des Jahres“ für Silicon Valley einzufahren. Tja, die Chancen hierfür stehen nicht schlecht, oder wie ein berühmter Gallier sagen würde: „Die spinnen, die Schotten!“

Die technische Ausführung ist gut gelungen. Speziell die Explosionen können überzeugen.

Hier ein weiteres Beispiel für die verrückte Tierwelt, die euch erwartet.

Dogfights werden bei Silicon Valley ihrem Namen gerecht.

Auch Boxkämpfe stehen auf dem abgefahrenen Programm.

Die Helden von der traurigen Gestalt, Evo und Dan Danger.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Space Station Silicon Valley
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....30
Hersteller: .....DMA Design/Take 2
Preis:.....tba.
Release:.....Oktober
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Die abgefahrenen Ideen und die gelungene technische Ausführung können bereits jetzt begeistern.

Marco Marzinkowski

HONK?!

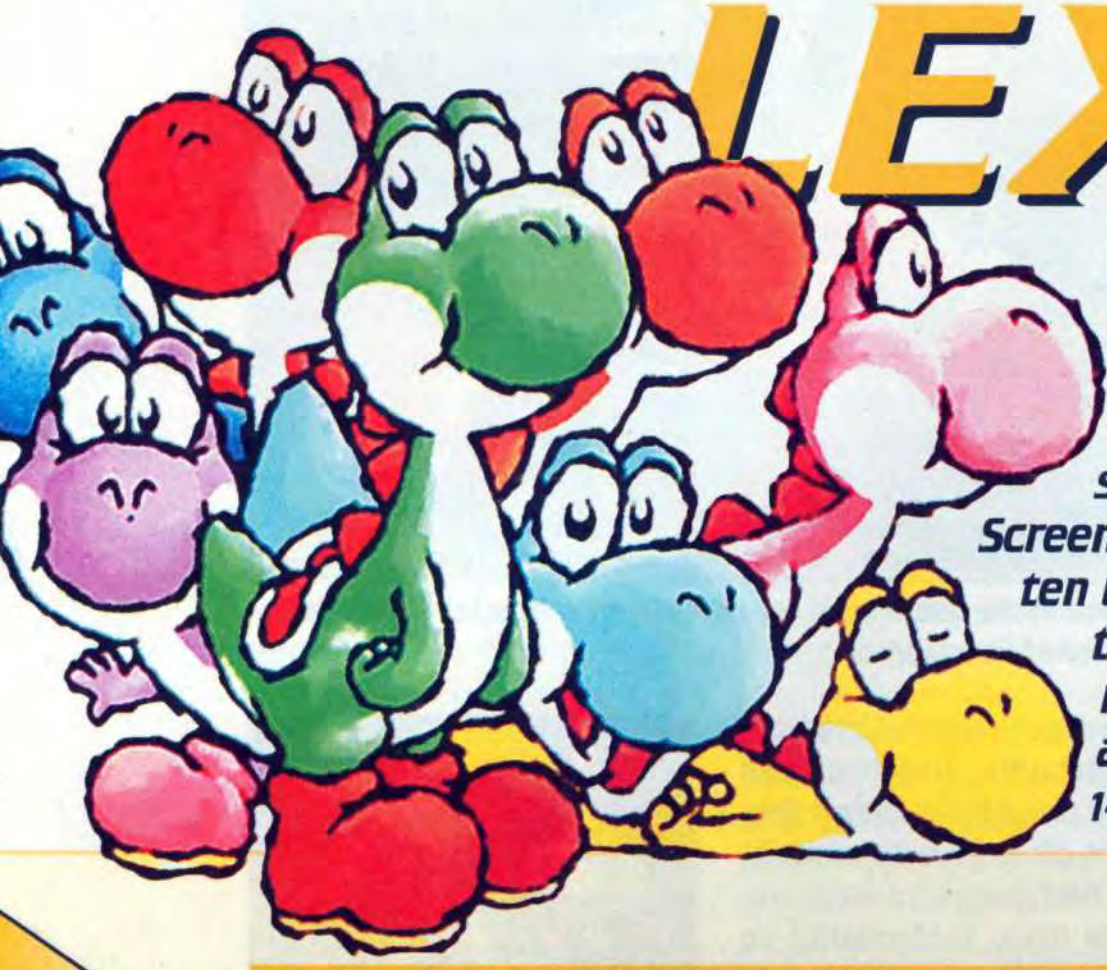
Honk ist der Teddy von Baby Bruno. Honk wurde entführt.
Und zwischen Bruno und Honk liegen genau 125 Level.
Bist Du geschickt genug, die beiden wieder zusammenzubringen?

INFOGRAMES

Nintendo
GAME BOY

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den 68 wichtigsten N64-Projekten und eine ständig überarbeitete Übersicht über weitere N64-Entwicklungen. Außerdem haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 14.9.98) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: August)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
1080° Snowboarding	**Rennspiel**	**Nintendo**	**10/98**	**86%**
Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bio Freaks	**Beat 'em Up**	**GT Interactive**	**9/98**	**76%**
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chopper Attack	**3D-Action**	**GT Interactive**	**9/98**	**76%**
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Frankreich '98	Fußball	EA	5/98	90%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
Int. Superstar Soccer 98	**Fußball**	**Konami**	**9/98**	**89%**
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	11/97	67%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Mission: Impossible	3D-Action	Infogrames	9/98	85%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%

Fortsetzung auf der nächste Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rennspiel

Ende September geht die Snowboarding-Saison auf dem N64 los!

Titel: . . .1080° Snowboarding
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . .Ende September '98

Fußball

HiRez-Grafik und Iguana-Können lassen auf einen echten Hit hoffen.

Titel: .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1999

Tennis

All Star Tennis '99 von Ubi soll im November in Deutschland erscheinen.

Titel: . . . .All Star Tennis '99
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .November

IN ARBEIT

Banjo-Tooie

Banjo und Kazooie kehren 1999 in Teil 2 (englisch: two, daher Too-ie) zurück.

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

3D-Action

Battletanx ist eine explosive Mario Kart 64-Variante für bis zu 4 Spieler!

Titel: . . . . . .Battletanx
Hersteller: 3DO
Release (USA): . . . . . .3. Quartal '98

Action

Acclaim hat den Vertrieb von Body Harvest übernommen, das im November erscheinen wird.

Titel: . . . . . .Body Harvest
Hersteller: . . . . . .Gremlin/DMA
Release (D): . . . . . .November '98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release u

Jump&Run

Den Test zu dem im Oktober erscheinenden Spiel findet ihr auf Seite 34.

Titel: .....Bomberman Hero
Hersteller: .....Hudson
Release (D): .....Oktober '98

Shoot 'em Up

Rätselhaft! Der Release von Buck Bumble rutscht hin und her, nun soll es im November kommen.

Titel: .....Buck Bumble
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....November '98

Action-Adventure

Toll! Auf der ECTS gab es eine erste spielbare Version zu sehen.

Titel: .....Castlevania 3D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April '99

Jump&Run

Große Unterschiede zum Vorgänger waren noch nicht auszumachen.

Titel: .....Chameleon Twist 2
Hersteller: .....Sunsoft
Release (D): 1999

Rennspiel

Den Test bringen wir vermutlich in der nächsten Ausgabe!

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....November '98

Rennspiel

Zu Extreme G 2 wird es einen bundesweiten Wettbewerb geben.

Titel: .....Extreme G 2
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Ende November '98

Rennspiel

Derzeit hält sich Psygnosis zu der N64-Version von F1 '98 äußerst bedeckt! Kommt es überhaupt?

Titel: .....F1 '98
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): .....Anfang '99

Fußball

Keine Überraschung! Electronic Arts kündigte erstmal FIFA 99 an.

Titel: ..... FIFA 99
Hersteller: .....EA
Release (D): .....tba.

Arcade

Die aktuelle Version hinterließ schon einen sehr guten Eindruck.

Titel: .....Fighting Force 64
Hersteller: .....Eidos
Release (D): .....November '98

Rennspiel

Der Countdown läuft! Im November erscheint F-Zero X in Deutschland.

Titel: .....F-Zero X
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....November '98

Jump&Run

Ob Gex Banjo und Kazooie Konkurrenz machen kann, verrät der Test ab Seite 30.

Titel: .Gex 64 Enter the Gecko
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): .....15. Oktober

Jump&Run

Interessant! Nintendo sicherte sich die Rechte am Hasbro-Hit Glover.

Titel: .....Glover
Hersteller: .....Hasbro
Release (D): .....Mitte November

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 22)

Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
„Indiziert"	Beat 'em Up	Midway	9/97	——
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Eishockey	Midway/NOE	2/98	76%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
4x4 Mud Monster	Rennspiel	Take 2	??
7th Legion	RPG	Epic Megagames	??
"Actionspiel"	Action	Capcom	??
"Actionspiel"	Action	DID/Ocean	1998
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Asteroids	Shoot 'em Up	Activision/Crave	1998
Attack!	Action	GT Interactive	1998
Assault	Action	Telstar/Konami	1998
"Beat 'em Up"	3D-Beat 'em Up	Takara	1998
BattleZone	3D-Action	Activision/Crave	1998
Bio Tetris	Knobelspiel	Amtex	1998
Blues Brothers 2000	Arcade	Titus	2. Quartal '99
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	Ende 1998
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Caesar's Palace	Casino	Crave	1998
Carmageddon	Rennspiel	SCI	1999
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Charlie's Blast Challenge	Arcade	Kemco	1998
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1998
DethCarz	Rennspiel	GT Int.	1998
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Deep Blue	Rollenspiel	Konami	1998
Desert Island	64DD-RPG	Imagineer	1998
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	Anfang 1999
Doraemon 2	Jump&Run	Epoch	1998
Donkey Kong World	**Jump&Run**	**Nintendo & Rare**	**tba.**
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	Sommer '99
Duke Raider	3D-Action	GT Interactive	1.11.98
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	15.1.99
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	??
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	Ende 1998
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Frogger	Jump&Run	Hasbro	??
Gauntlet 64	Arcade	Midway	1999
GTi Club	Rennspiel	Konami	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Harvest Moon 64	Strategie	Natsume	1998
Hercules	Action	Titus	3. Quartal '99
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Jeff Gordon Racing	Rennspiel	ASC	1998
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Konami	??
Jungle Bots	3D-Action	Titus	1999
Kiratto Kaiketsu! 64	Brettspiel	Imagineer	1998
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1998
Last Legion X	3D-Fighting	Hudson	tba.
Lego Racer	Rennspiel	Lego	1998
Legend Of the River King	RPG	Natsume	1998
Let's Smash	Tennis	Hudson	1998
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Looney Tunes	tba.	Infogrames	1998
Macross	Arcade	Tomy	1998
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Capcom	1998
Meshi Tsuri 64	Fischen	tba.	??
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	1998
Morita Shogi	Strategie	Seta	1998
Mother 3	RPG	Nintendo	Sommer '98
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	Ende 1998
NBA Fast Break 64	Basketball	Z-Axis	November 1998
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
Nightmare Creatures	Action	Activision	1998
Nintana Rantaro	Arcade	Culture Brain	1998
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	1999
Ogre Battle 3	Strategie	Nintendo	Sommer '98
Pikachu Genki De Chu	Simulation	Nintendo	Mitte 1998
Pachinko World	Simulation	Amtex	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pro Baseball King 2	Baseball	Imagineer	1998
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1998
Quest for Camelot	Adventure	Titus	3. Quartal '99
"Indiziert II"	3D-Action	Activision	Ende 1998
Pocket Monster's Snap	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Rakuga Kids	Beat 'em Up	Konami	1998
Rat Attack	Arcade	Mindscape	1998
Raze	Arcade	Interplay	??
Rebel Moon Revolution	3D-Action	GT Interactive	1998
Rev Limit	Rennspiel	Seta	1998
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	1999
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	1998
Road Rash	Rennspiel	THQ	1999
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
SimCity 64	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	September '98
Snobo Kids 2	Rennspiel	Atlus	April 1999
Snow Speeder	Rennspiel	Imagineer	1998
Snow Speeder DD	64DD-Rennspiel	Imagineer	1998
StarCraft	Strategie	Blizzard	1999
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Susume! Taisen	Tüftelei	Konami	1998
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1998
Tales Of Phantasia	Action-Adventure	Namco	??
Tank	64DD-Battle Game	Imagineer	1998
Thornado	3D-Action	Factor 5	??
World League Soccer '99	**Fußball**	**Eidos**	**1999**
Xena	Action	Titus	3. Quartal '99

vahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Erscheint 1998 in Deutschland

Oktober				
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	83%	Oktober
Gex 64	**Jump&Run**	**GT Interactive**	**79%**	**15. Oktober**
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	69%	Oktober
Glover	Jump&Run	Hasbro	—	31.10.98
Madden NFL 99	**American Football**	**EA**	—	**15.10.98**
Nascar '99	**Rennspiel**	**EA**	—	**29.10.98**
NHL 99	**Eishockey**	**EA**	—	**29.10.98**
NFL Bitz	**Football**	**GT Interactive**	—	**30.10.98**
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	—	Oktober
Ragukakids	**Beat 'em Up**	**Konami**	**59%**	**Oktober**
Rugrats	Action	THQ	—	Oktober
November				
All Star Tennis '99	**Tennis**	**Ubi Soft**	—	**November**
Body Harvest	**3D-Action**	**Gremlin**	—	**13. November**
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	71%	September
Carmageddon 2	Rennspiel	SCI	—	November
Earthworm Jim 3D	**Jump&Run**	**Interplay**	—	**November**
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	—	Ende November
Fighting Force 64	**Arcade**	**Eidos**	—	**30. November**
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	92%	November
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	84%	November
MicroMachines64 Turbo	Rennspiel	Codemasters	—	27. November
NBA Jam '99	**Basketball**	**Acclaim**	—	**November**
NBA Live 99	**Basketball**	**EA**	—	**13. November**
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	—	November
Nightmare Creatures	Action	Activision	—	November
Penny Racers	Fun-Racing	THQ	82%	November
Rush 2: Extreme Racing	Rennspiel	GT Interactive	—	1.11.98
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	—	15. November
Starshot	**Jump&Run**	**Infogrames**	—	**November**
Superman	3D-Action	Titus	—	November
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	—	30. November
Turok 2	**3D-Action**	**Acclaim**	—	**Anfang November**
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	—	November
WCW vs. NWO Revenge	**Wrestling**	**THQ**	—	**November**
WipEout 64	**Rennspiel**	**Psygnosis**	—	**30. November**
Zelda	Adventure	Nintendo	—	November
Dezember				
Bust-a-Move 3	**Denkspiel**	**Acclaim**	—	**Dezember**
Rogue Squadron	**Shoot 'em Up**	**LucasArts**	—	**Dezember '98**
Space Station: Silicon Valley	3D-Action	BMG	—	1998
Virtual Pool	**Billard**	**Interplay**	—	**Dezember**
Weitere Releases in 1998/99:				
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	—	1999
Assault	Action	Telstar	—	1. Quartal '99
Banjo-Tooie	Jump&Run	Rare	—	1999
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	—	1999
Castlevania 3D	3D-Action	Konami	—	April '99
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	—	1999
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	—	1999
Donkey Kong World	3D-Jump&Run	Rare	—	??
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	Sommer '99
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	—	15.1.99
F1 '98	Rennspiel	Psygnosis	—	Anfang 1999
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	—	??
FIFA 99	**Fußball**	**Electronic Arts**	—	**Ende '98**
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	Mai '99
Hype: The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	—	Februar '99
Jest	**Jump&Run**	**Infogrames**	—	**3. Quartal 1999**
Jet Force Gemini	Action	Rare	—	1999
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	—	1998
Looney Tunes	**Rennspiel**	**Infogrames**	—	**1999**
Monaco GP RS	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	—	**Februar '99**
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	—	Ende 1998
NBA Pro 99	**Basketball**	**Konami**	—	**Februar 99**
NHL Pro 99	**Eishockey**	**Konami**	—	**März '99**
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	—	1999
O.D.T.	**3D-Action**	**Psygnosis**	—	**29.3.1999**
Perfect Dark	Action	Rare	—	1999
Rat Attack	**Arcade**	**Mindscape**	—	**1. Quartal '99**
Rayman 2	**Jump&Run**	**Ubi Soft**	—	**1. Quartal '99**
Roadsters '98	**Rennspiel**	**Titus**	—	**1. Quartal '99**
Road Rash	Rennspiel	THQ	—	1999
Shadowgate	Action	Kemco	—	Ende '98
Shadowman	**3D-Action**	**Acclaim**	—	**Februar '98**
Space Race	Rennspiel	Infogrames	—	Juni 1999
StarCraft	Strategie	Blizzard	—	1999
Survivor Day One	**3D-Action**	**Konami**	—	**1. Quartal '99**
Tasmanian Express	Jump&Run	Infogrames	—	Anfang '99
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Kemco/Mitsui	—	Ende '98
Twelve Tales: Conker 64	**Jump&Run**	**Rare**	—	**1999**
Twisted Edge	Rennspiel	Kemco/Mitsui	—	Oktober '98
Vigilante 8	Action	Activision	—	Frühjahr '99
WCW Nitro	**Wrestling**	**THQ**	—	**1999**
World League Soccer '99	Fußball	Eidos	—	1999

Jump&Run

Hoffnungsvoll! Goemon 2D konnte sich bereits in den Most Wanted-Charts plazieren.

Titel: . . . . . .Goemon 2D
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .tba.

Flugsimulation

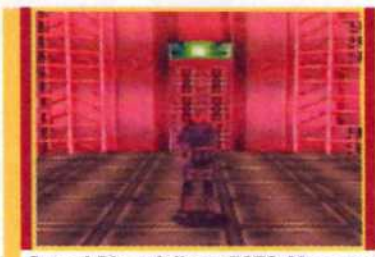
Harrier 2000 ist der Nachfolger von Aerofighters Assault.

Titel: . . . . . .Harrier 2000
Hersteller: . . . . . .Paradigm
Release (USA): 1998

Action-Adventure

Endlich! Holy Magic Century Eltale kommt im November mit deutschen Texten.

Titel: . .Holy Magic Century Eltale
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .November '98



3D-Action-Adventure

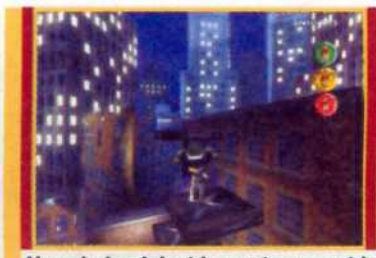
Super! Die spielbare ECTS-Messeversion sah ganz hervorragend aus.

Titel: . . . . . .Hybrid Heaven
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Mai '99

Action-Adventure

Nun ist es offziell: Das Playmobil-Spiel erscheint im Februar in Deutschland.

Titel: . . .Hype: The Time Quest
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Februar '99



Jump&Run

Verschoben! Jest kommt nun erst im dritten Quartal (!!) 1999 auf den Markt.

Titel: . . . . . .Jest
Hersteller: . . . . . .Ocean
Release (D): . . . . . .3. Quartal 1999

3D-Action

Jet Force Gemini stammt von den Leuten, die Banjo-Kazooie gemacht haben.

Titel: . . . . . .Jet Force Gemini
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

Jump&Run

Das putzige 3D-Jump&Run erinnert an die Story vom König der Löwen.

Titel: . . . .Jungle Emperor Leo
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1999

Rennspiel

Keine Überraschung: Space Race kommt nun erst im Juni 1999!

Titel: . .Looney Tunes Space Race
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Juni '99

Baseball

HiRes-Grafik und NFL-Lizenz sollen EA am 9.10.98 zum Referenz-Titel verhelfen.

Titel: . . . . . .Madden NFL 99
Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): 15.10.98

Anwendung

Die Mario Artist-Reihe erscheint nun zusammen mit dem 64DD im Juni '99 in Japan.

Titel: . . . . . .Mario Artist
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): . . . . . .Juni '99

Rennspiel

Das putzige Micro Machines 64 Turbo kommt am 27. November!

Titel: . .Micro Machines 64 Turbo
Hersteller: . . . . . .Codemasters
Release (D): . . . . . .27. November '98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release

Rennspiel

F1 Racing Simulation heißt nun Monaco Grand Prix Racing Simulation.

Titel: . .Monaco Grand Prix RP
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Februar '99

Rennspiel

EA startet am 29. Oktober endlich seine N64-Rennspiel-Reihe.

Titel: .....NASCAR 99
Hersteller: .....EA
Release (D): 29.10.98

Basketball

Kann das Gameplay mit der grandiosen Grafik mithalten? Das wäre perfekt!

Titel: .....NBA Jam '99
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....November '98

Basketball

Offiziell: NBA Live 99 wird am 13. November in Deutschland veröffentlicht.

Titel: .....NBA Live '99
Hersteller: .....EA
Release (D): .....13. November

IN ARBEIT

Basketball

Comeback! Kann Konami mit NBA Pro 99 die Konkurrenz ausspielen.

Titel: .....NBA PRO 99
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Februar '99

Baseball

Kann Midway mit Acclaim und EA auf dem Football-Field konkurrieren?

Titel: .....NFL Blitz
Hersteller: .....Midway
Release (D): 30.10.98

Baseball

Die aktuelle Version hinterließ einen grafisch brillanten Eindruck.

Titel: ....NFL Quarterback '99
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Oktober '98

Eishockey

Frühstart! NHL 99 soll bereits ab dem 29.10.98 erhältlich sein.

Titel: .....NHL 99
Hersteller: .....EA
Release (D): .....29. Oktober '98

IN ARBEIT

Eishockey

Überraschung! Acclaim setzt seinen Eishockey-Hit fort.

Titel: .....NHL Breakaway 99
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März '99

IN ARBEIT

Eishockey

Premiere! Konami arbeitet an seinem ersten N64-Eishockey-Spiel.

Titel: .....NHL PRO 99
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....März '99

3D-Action

Diesen Tomb Raider-Clone werden wir in einer der kommenden Ausgaben genauer vorstellen.

Titel: .....O.D.T.
Hersteller: .....Psygnosis
Release (D): 29.3.99

Rennspiel

Druckfehler! Penny Racers sollte eigentlich eine Gesamtwertung von 82% bekommen!

Titel: .....Penny Racers
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....November '98

3D-Action

Aktuelle Infos zu diesem Rare-Hammer gibt es auf der Seite 10.

Titel: .....Perfect Dark
Hersteller: .....Rare
Release (D): 1999

Jump&Run

Die erstmals gezeigte N64-Version überzeugt mit tollen Optiken.

Titel: .....Rayman 2
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....1. Quartal '99

Rennspiel

Laut Konami kommt der Lamborghini-Nachfolger erst 1999.

Titel: .....Roadster '99
Hersteller: .....Konami/Titus
Release (D): .....1. Quartal

3D-Action

Nintendo sicherte sich den Vertrieb von Star Wars: Rogue Squadron. Mehr auf Seite 14!

Titel: .....Rogue Squadron
Hersteller: .....LucasArts
Release (D): .....Dezember 1998

Jump&Run

Das Lizenz-Game Rugrats wurde nun auf Anfang 1999 verschoben.

Titel: .....Rugrats
Hersteller: .....THQ
Release (D): 1999

Rennspiel

Fehlstart! Rush 2: Extreme Racing wird wohl erst 1999 erscheinen.

Titel: .Rush 2: Extreme Racing
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1999

Rennspiel

Ausgezeichnet! Technisch, spielerisch und grafisch konnte dieses Spiel überzeugen.

Titel: .....S.C.A.R.S.
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D) .....15. November '98

Action-Adventure

Shadowgate 64: Trials of the four Towers ist ein ehrgeiziges 3D-Action-Adventure.

Titel: .....Shadowgate 64
Hersteller: .....Kemco
Release (D): .....tba.

3D-Action

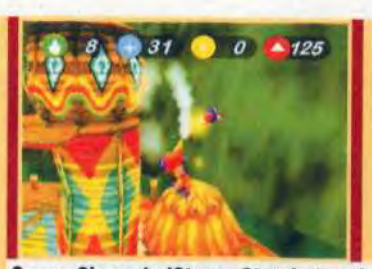
Spätestens im Februar soll dieser Action-Knaller für Aufsehen sorgen.

Titel: .....Shadowman
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Januar '99

Arcade

Einen Bericht zu diesem von DMA entwickelten Spiel gibt es auf Seite 21.

Titel: .....Silicon Valley
Hersteller: .....Take 2
Release (D): .....Ende 1998



Action-Adventure

Space Circus heißt nun Starshot und wird im November erscheinen.

Titel: .....Starshot
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....November '98

RPG

Eine schräge Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: ....Super Mario RPG 2
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): 1998

unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
Air Boarder	Rennspiel	Human	Japan/USA	62%	—
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	August
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
Choro Q64	Rennspiel	Takara	Japan	82%	Oktober
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
"Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	Japan	92%	November
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	—	—
Indiziert	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	Ja
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
"Indiziert!"	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
"Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—	—
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—
Pokemon Stadium	**Action**	**Nintendo**	**Japan**	**80%**	—
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Quest 64	Action-Adventure	THQ	USA	84%	November
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	—
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	—
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metal Gear Solid	Action	Konami	1999
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom	1998
Track & Field	Sport	Konami	1998

3D-Jump&Run

Tasmanian Express ist das zweite N64-Looney Tunes-Game von Infogrames.

Titel: .....Tasmanian Express
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): 1999

3D-Jump&Run

Das 3D-Jump&Run Tonic Trouble wird wohl Ende November veröffentlicht.

Titel: .....Tonic Trouble
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....30. November 1998

Rennspiel

Top Gear Overdrive soll auch in Deutschland erscheinen.

Titel: .....Top Gear Overdrive
Hersteller: .....Kemco
Release (D): .....Ende '98

3D-Action

Der Hammer! Das erste HiRez-Action-Game wird Anfang November erhältlich sein.

Titel: .....Turok 2
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): ...Anfang November '98

Jump&Run

Kein Gerücht mehr! Twelve Tales: Conker 64 kommt erst 1999!

Titel: .Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: .....Rare
Release (D): 1999

Rennspiel

Aktuelle Infos zu V-Rally findet ihr auf den Seiten 16 und 17.

Titel: .....V-Rally
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....November '98

Rennspiel

Nach Rares Millionenhit und Mission: Impossible kommt schon das dritte Geheimdienst-Spiel.

Titel: .....WinBack
Hersteller: .....Koei
Release (J): 1998

Wrestling

Gelungen! Die aktuelle Version ist Extreme G 1 bereits überlegen.

Titel: .....WipEout 64
Hersteller: .....Psygnosis
Release (J): .....30. November '98

Wrestling

Hitverdächtig und besser als WWF Warzone? Bislang nicht!

Titel: ..WCW vs. NWO Revenge
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....November '98

Action

Wild Metal Country heißt das neueste Action-Game von Body Harvest-Designer DMA.

Titel: ....Wild Metal Country
Hersteller: .....DMA
Release (D): 1999

3D-Action

Titus setzt alles daran, um dieses interessante Game noch in diesem Jahr zu veröffentlichen.

Titel: .....Superman
Hersteller: .....Titus
Release (D): .....November 1998

3D-Action

Wie erwartet: Das bislang nicht überzeugende Survivor wurde auf 1999 verschoben.

Titel: .....Survivor: Day One
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....1. Quartal '99

Fußball

Weiter geht's! Nach Fighting Force 64 kommt 1999 ein Fußballspiel.

Titel: .World League Soccer 99
Hersteller: .....Eidos
Release (D): 1999

RPG

Deutsche Bildschirmtexte sind im Spiel des Jahres definitiv enthalten!

Tjtel: ..Zelda: Ocarina Of Time
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....November '98

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

D Bestell 0180 - 5 211 220
Fax 0180 - 5 211 240

A Info 0662 - 44 01 44
Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

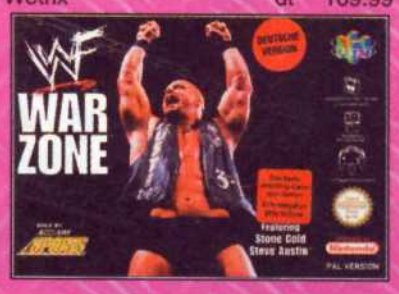
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

NINTENDO 64

1080 Snowboarding	**dt** *	**89.00**
Attack!	dt	159.00

Banjo & Kazooie	**dt**	**94.00**
Bio Freaks	**dt**	**119.95**
Blast Corps	dt	89.99
Chopper Attack	**dt**	**134.00**
Cruis'n World	**dt**	**94.00**
F-Zero	**dt** *	**94.00**
F1 Pole Position	**dt**	**79.99**
F1 W. Grand Prix 64	**dt**	**89.00**
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	134.99
Forsaken	**dt**	**109.99**
Frankreich WM 98	dt	119.99
G.A.S.P.	dt	144.00
Gex 3D Enter t.Gecko	**dt**	**134.00**
Hexen	dt	99.99
Iggy's Recking Balls	**dt**	**89.00**

Int. Superstar So.98	**dt**	**89.00**
Mission Impossible	**dt**	**109.00**
NBA Jam 99	dt *	109.00
NBA Pro 98	dt	109.99
NFL Quarterback C.99	**dt**	**109.00**
Off Road Challenge	**dt**	**134.00**
San Francisco Rush	uk	89.00
Strike Zone	**dt**	**134.99**
Turok 2	**dt** *	**99.00**
Waialae Country Golf	**dt**	**109.00**
Wayne Gret.Hockey 98	dt	139.00
WCW vs. NWO live	**dt** *	**154.00**
Wetrix	dt	109.99



WWF Warzone	**dt**	**109.00**
Zelda Ocarina o.Time	**dt** *	**119.00**

Sonderangebote

Bust a Move 2	**dt**	**69.99**

Chameleon Twist	dt	69.99
Clayfighter	uk	39.00
Clayfighter 63 1/3	dt	49.99
Extreme G	**dt**	**69.99**
NFL Quarterback C.98	dt	69.99
NHL Breakaway 98	**dt**	**69.99**

Kostenlos !

3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.
Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.
Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Turok	**dt**	**69.99**
Turok	**uk**	**69.99**

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19.99
Banjo & Kazooie Sp.	dt	24.00
Game Buster	dt	104.99
Joypad Easy 64 Blau	dt	44.99
Joypad N64 LX4 Grau	dt	44.99
Joypad N64 LX4 schw.	dt	44.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 Standard	**dt**	**24.99**
Joypad schwarz	dt	49.99
Joystick SV-364	dt	79.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	129.99
Lenkrad Vortex 64	dt	99.99

Memory Card 1 Meg	dt	28.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99
Memory Card 4 Meg	dt	59.99
Memory Card 5 Meg	dt	59.99
Nintendo 64 o.Spiel	**dt**	**249.95**
Power Flash N64	dt	99.00
Rumble Pak inkl.Memo	dt	34.99
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39.99
Rumble Pak LX4 Tr.	**dt**	**24.99**

S-Video Kabel N64	dt	14.99
Scart Kabel N64	dt	14.99
Ultraracer 64 SV-384	**dt**	**69.00**
Universal Adapter PP	**uk**	**79.99**
V3 Lenkrad inkl.Peda	dt	124.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	44.99

Bomberman 2	**dt**	**69.00**
Carrier Aces	**dt**	**39.99**

Champ.World Class S.	**dt**	**29.99**
Donkey Kong Count. 2	**dt**	**69.99**
Donkey Kong Count. 3	dt	119.99
F-Zero	dt	39.00
Full Throttle Racing	**dt**	**39.99**
John Madden 95	dt	39.00
Kirbys Fun Pack	dt	49.00
ACME Animation	**dt**	**49.00**
Lufia	**dt**	**49.00**
Mario Kart Classic	dt	59.00
Mario World 2 Clas.	dt	64.99
Mega Man 7	dt	59.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
Paws of Fury-Brutal	**dt**	**39.99**
Pinball Dreams	**dt**	**39.99**
Punch Out!	dt	49.00
Schlümpfe 2	dt	79.99
Spiderman / X-Men	**dt**	**39.99**

Spirou	dt	59.99
Star Wars 2 (Empire)	dt	59.99
Terminator 2 (Judgme	**dt**	**39.99**
Terranigma	**dt**	**89.99**
Tim in Tibet	dt	69.99
Toy Story	dt	99.95
Worms	dt	69.99
WWF Raw incl. Video	**dt**	**49.00**

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	14.99
Game Mag. Mogelmodul	**dt**	**19.99**
Joypad SNES Schwarz	**dt**	**19.99**
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Super Game Boy	dt	99.00
Super Joypad SN P-03	**dt**	**19.00**
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	4.95

GAME BOY

Adventure of Lolo	**dt**	**34.99**

Arielle-Meerjungfrau	**dt**	**44.99**
Bugs Bunny	**dt**	**44.99**
Bust a Move 2	**dt**	**34.99**
Bust a Move 3	**dt** *	**49.00**
Dragons Lair	**dt**	**44.00**
Gargoyles Quest	**dt**	**44.99**
Gozilla	**dt**	**59.99**
Hugo 2	dt	59.00
Int.Superstar Soccer	dt	59.99
King of Fighters	**dt**	**59.99**
Lost World	**dt**	**34.99**
Mole Mania	**dt**	**34.99**
Monopoly	**dt**	**59.00**
Otto's Ottifanten	dt	59.99
Super Mario Land 3	dt	49.00
Super Mario Land 4	dt	64.99
Turok	**dt**	**34.99**
Turok 2	**dt** *	**49.00**
V-Rally Champ. Edit.	dt	59.00
Wave Race	dt	29.00
Roger Rabbit	**dt**	**44.99**
WWF Warzone	**dt**	**49.00**

Zubehör

Energy Pack GB Clas.	dt	29.00
Ersatz-Papierrollen	dt	19.00
Game Boy Camera blau	**dt**	**99.00**
Game Boy Printer	**dt**	**119.99**
Game Boy schwarz	dt	99.00
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	14.99

Merchandise

Baseball-Cap blau	dt	19.95
Baseball-Cap Mario	dt	19.95
Baseball-Cap schwarz	dt	19.95
Baseball-Cap schwarz	dt	19.95
Donkey Kong Plüsch	dt	19.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie kostenlos unser **Playcom Magazin** mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren

CHART ATTACK

LESERCHARTS

			N64	Monat
1.	(1)	**Banjo-Kazooie**		2
2.	(2)	Turok: Dinosaur Hunter		17
3.	(4)	ISS 64		14
4.	(WE)	Mario Kart 64		13
5.	(8)	Super Mario 64		17
6.	(3)	Diddy Kong Racing		10
7.	(Neu)	Mission: Impossible		1
8.	(Neu)	WWF Warzone		1
9.	(WE)	WCW vs. NWO		3
10.	(15)	Lylat Wars		10
11.	(11)	Forsaken		4
12.	(9)	Frankreich 98		3
13.	(13)	Cruis'n World		2
14.	(WE)	Mystical Ninja		3
15.	(5)	FIFA 98		8

Banjo-Kazooie bleibt mit überragendem Vorsprung an der Spitze, tatsächlich sammelte es soviele Punkte wie Turok und Int. Superstar Soccer 64 zusammen. Erstaunlich ist der hohe Neueinstieg von Mission: Impossible, von dem es bis zum Redaktionsschluß nur die Import-Version zu kaufen gab. Nur knapp dahinter folgt WWF Warzone, das WCW vs. NWO abhängte.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

			N64	Monat
1.	(Neu)	**WWF Warzone**		1
2.	(1)	Banjo-Kazooie		2
3.	(Neu)	ISS 98		1
4.	(Neu)	All Star Baseball 99		1
5.	(3)	Frankreich 98		4
6.	(Neu)	Iggy's Reckin' Balls		1
7.	(10)	Turok: Dinosaur Hunter		16
8.	(WE)	Extreme G		8
9.	(Neu)	Cruis'n World		1
10.	(WE)	Top Gear Rally		4
11.	(5)	Bust-a-Move 2		4
12.	(WE)	NHL Breakaway 98		4
13.	(4)	Forsaken		4
14.	(WE)	NFL Quarterback Club ´98		3
15.	(WE)	MRC		6

Geradezu dramatisch waren die Veränderungen in den aktuellen Verkaufscharts von Theo Kranz Versand. Sage und schreibe zehn Titel fielen aus den Top 15, während jeweils fünf Titel neu einsteigen beziehungsweise zurückkehren konnten. Erstaunlich ist, daß WWF Warzone die Spitzenposition übernahm und Banjo-Kazooie nach nur einem Monat auf den zweiten Platz zurückfiel. Bemerkenswert ist auch die hohe Plazierung von All Star Baseball 99.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

			Monat
1.	(Neu)	**Pokemon Stadium**	1
2.	(1)	F-Zero X	2
3.	(2)	Choro Q64	2
4.	(3)	Super Robot Spirits	2
5.	(4)	Jikkyou World Soccer 3	3
6.	(5)	Super Star Soldier	2
7.	(7)	Bomberman Hero	5

Pokemon Stadium

Es geht endlich aufwärts! Pokemon Stadium (Test in dieser Ausgabe) kann dem Nintendo 64 erstmals zum zweiten Rang in den Konsolenverkaufscharts verhelfen. 272.979 verkaufte Pokemon-Einheiten innerhalb von zwei Wochen verhalfen dem Nintendo 64 zu einem Marktanteil von 6,6% im Spielebusiness und zu knapp 25.000 verkauften Konsolen. Kann Zelda im November den Aufwärtstrend fortführen?

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

			Monat
1.	(Neu)	**WWF Warzone**	1
2.	(1)	Mission: Impossible	2
3.	(2)	Banjo-Kazooie	3
4.	(Neu)	True Golf Classics	1
5.	(3)	Indiziert	3
6.	(5)	MLB Ken Griffey	3
7.	(7)	Quest 64	3

WWF Warzone

Nachdem schon die PlayStation-Version von WWF Warzone die amerikanischen Verkaufscharts eroberte, wunderte es uns nicht, daß die grafisch noch bessere N64-Variante ebenfalls den Sprung an die Spitze schaffte. Erstaunlich ist übrigens, daß sich Mission: Impossible weiterhin vor dem überragenden Banjo-Kazooie behauptet. Wird es in Deutschland ähnlich sein? Übrigens: True Golf Classics alias Waiale Country Club gelang ebenfalls der Einstieg.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 49), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Turok 2	10
2.	(2)	Zelda: The Ocarina Of Time	16
3.	(5)	F-Zero X	10
4.	(3)	Perfect Dark	3
5.	(Neu)	Banjo-Tooie	1
6.	(15)	Sim City 2000	3
7.	(12)	Shadowman	2
8.	(11)	Extreme G 2	4
9.	(Neu)	Goemon 2D	1
10.	(Neu)	Harrier 2000	1
11.	(8)	Twelve Tales: Conker 64	2
12.	(Neu)	WCW vs. NWO Revenge	1
13.	(Neu)	WipEout 64	1
14	(Neu)	Nascar 99	1
15.	(9)	Fighting Force 64	2

Turok 2 und Zelda: The Ocarina Of Time rangieren in der Gunst der Leser weiterhin ganz oben, allerdings konnte sich F-Zero X wohl angesichts seiner im Import-Test der letzten Aufgabe gezeigten Qualitäten wieder nach vorne fahren. Perfect Dark rutschte im Gegenzug auf den vierten Platz. Erstaunlich ist außerdem die hohe Nachfrage nach dem Banjo-Kazooie-Sequel Banjo-Tooie.

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!

GAMERS POINT KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT

Konsole incl. Controller, Rumble Pack orig. und 1 Meg Karte
299,00 DM

Konsole incl. 2 Dual-Shock Controller und 1 Meg Karte
299,00 DM

E3-Messe-Video Atlanta'98 19,95

Extreme - Top 20 - Extreme

N64

1.	WWF - Warzone	99,95
2.	Int. Superstar Soccer 98	84,95
3.	Banjo - Kazooie	84,85
4.	Mission : Impossible US	149,95
5.	F-Zero X	149,95
6.	Forsaken	104,85
7.	Cruisn World	84,85
8.	Extreme G - Special Edition	69,95
9.	Iggis Recking Balls	94,95
10.	All Star Baseball 99	94,95

N64

11.	Frankreich 98 - Die WM	109,85
12.	NBA Courtside - K. Bryant	84,85
13.	Rampage World Tour	119,85
14.	Dual Heroes	49,95
15.	Snowboard Kids	84,85
16.	Super Mario Kart 64	84,85
17.	Wave Race 64	84,85
18.	Yoshis Story 64	84,85
19.	Bust-a-Move 2	64,95
20.	Diddy Kong Racing	84,85

Neuheiten

N64

1080° Snowboard.	84,85	Extreme G 2	94,95	NBA Jam 99	94,95
Acclaim Sp. Soccer	*	F1 World G. Prix 64	84,85	NFL Quat. Club 99	94,95
Bio Freaks	119,85	F1 World G. Prix 64	84,85	NHL Breakway 99	94,95
Body Harvest	94,95	GASP	129,85	Off Road Challenge	119,95
Bomberman Hero	84,85	Gex 2	119,95	Starshot - S. Circus	104,95
Buck Bumble	104,95	Holy Mag. C. Eltale	*	Turok 2	79,95
Chopper Attack	124,95	Madden NFL 99	*	Turok 2	79,95
Earthworm Jim 3D	99,95	Mission:Imp. 64	99,95	Wailalae C. Club	104,85
		Nascar 99	*	Wipeout 64	*
				XG 2	*

Hardware - Zubehör

N64

Konsole	249,00	Rumble Pak P383	24,85	Joystick SV366 F.F.	139,85
Konsole	249,00	Joypad Easy 64 far.	44,85	Kabel RF-Unit	34,85
Emulator GB Spiele	99,85	Joypad Orig. farbig	54,85	Kabel RGB	39,95
Gamebuster	99,95	Joypad Infra Rot	94,85	Lenk. Rumb .&Ped.	119,95
Gamekiller	69,85	Joypad P307 farbig	44,85	Lenkrad V3 SV380	139,85
Passport Adapter	64,95	Joypad SV300 64	44,85	Memory Card 256K	29,95
Rumble Pack Orig.	34,85	Joypad SV303	39,85	Memory Card 256K	29,95
Rumble Pack 256k	44,85	Joypad SV304	54,85	Memory Card 1M	49,95
Rumble Pack 1MB	49,85	Joypad SV362 3DS.	69,85	Memory Card 4M	64,85
Rumble P. Shock 1	54,85	Joypad SV384 Ult.	89,95	Memory Card 5M	79,85
		Joypad Verläng.	19,95	Memory Card farb.	34,85
		Joystick SV364 Arc.	89,85	Memory Card Orig.	34,85

PlayStation Dreamcast NINTENDO64 Microsoft Windows Compatible SEGA

GAME BOY Zubehör ohne Ende Nintendo

Auszug aus unserem Sortiment

N64

Aerofighters Ass.	134,85	Gex 3D US	139,95	Rampage W. Tour	119,85
Banjo-Kazooie	84,85	Goemon 5 3D	139,85	Star Wars - Shado.	124,85
Banjo-Kazooie US	129,85	Iggys Recking Balls	94,95	Super Mario 64	84,85
Bomberman 64	84,85	Int. S.S. Soccer 64	84,85	Turok - Dinosaur H.	94,95
Bomberm. Hero JP	99,95	Int. S.S. Soccer 98	84,95	Virtual Chess 64	114,95
Diddy Kong Racing	84,85	Lylat Wars	84,85	Wave Race 64	84,85
Frankreich 98 - WM	109,85	Mace: Dark Age	104,95	Wetrix	104,85
Forsaken	104,85	Mission:Impo. US	149,95	WWF - Warzone	99,95
		NBA Courtside	84,85	WWF - Warzone	99,95
		Olympic Hockey 98	89,85	Yoshis Story 64	84,85

Angebote Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

N64

Madden 64	49,95	Clayfighter 63 1/3	59,95	F1 Pole Position	69,95
NBA - Zone 98 JP	49,95	Forsaken US	59,95	NFL Quat. Club 98	74,95
W. G. Hockey 98 US	49,95	Bust-a-Move 2	64,95	Dark Rift	79,85
Dual Heroes	49,95	W. G. Hockey	69,85	Mischief Makers	79,85
NBA Hang Time	59,95	Multi Racing Ch.	69,95	Aero Gauge	79,95
		Nag. W. Olymp. 98	69,95	NBA Pro 98	79,95
		Pilotwings 64	69,95	Blast Corps	79,95

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46- 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE !

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 20:00 / Sa. 9:00 - 16:00

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

Telefax: 0721-93357 28

Jump&Run, 1 Spieler, Midway

GEX 64
ENTER THE GECKO

Auf der PlayStation war der kleine, grüne Lurch ein absoluter Jump&Run-Star. Mit einiger Verzögerung erscheint Gex nun auch auf dem Nintendo 64, wo die Konkurrenz im Genre nicht zu unterschätzen ist. Gelang GT Interactive dennoch der erhoffte Hit?

„Seufz, alles hätte so schön sein können, aber dann tauchten eines Tages diese Pappnasen von irgendeinem Geheimdienst auf und sagten mir, daß mein alter Erzfeind Rez Probleme macht. Ich sollte mal wieder den Retter vom Dienst spielen", meint Gex zu Beginn des Spiels, in dem er bis zur finalen Konfrontation mit Oberbösewicht Rez insgesamt 24 große Levels überstehen muß, die oftmals ironische Anspielungen an die von Gex so heißgeliebte Fernsehwelt bieten. Unter anderem besucht ihr die Titanic, nehmt es mit dem Star Wars-Imperium auf, laßt das Saturday Night Fever neu entflammen oder vergnügt euch in einer Parodie auf James Bond mit dem Titel „Der Spion, der sich selbst liebte". Die einzelnen Stufen sind dabei recht groß geraten, und zudem müßt ihr dort unterschiedliche Aufgabenstellungen bewältigen. Teilweise gilt es einfach nur, bestimmte Stellen zu erreichen oder aber eine bestimmte Anzahl von Gegenständen aufzunehmen, aber auch die Vernichtung zahlreicher obskurer Gestalten (etwa ein japanischer Flugdrachen) steht auf dem Jump&Run-Programm. Als Belohnung winken dafür verschiedene Fernbedienungen, die euch schrittweise den Zugang zu weiteren Welten ermöglichen. Zudem gibt es diverse Boni (Unverwundbarkeit, Extraleben etc.), etwa durch das Verspeisen von frischen Fliegen (hmmm, lecker!) oder das Aufsammeln bestimmter Gegenstände. Der grüne Frechdachs kann springen, mit seinem Schwanz wild um sich schlagen, mit seiner Zunge Fliegen verspeisen und mittels einer Kombination von Z und der Sprungtaste A einen gewaltigen Tritt ausführen. Dazu könnt ihr noch auf bestimmte Wände klettern, mit den rechten und linken C-Tasten den Kamerawinkel ver-

Abgefahrene Gegner sind überall zu finden: In der Parodie auf das Horror-Genre geht es hier gegen einen übergroßen Kürbis.

Passend zum Flair des Spiels werden die Levels durch eine Glotzkiste betreten (oben). Sammelt Gex 30 von den Schädeln im Hintergrund ein, winkt ein Extraleben (unten).

MEINE MEINUNG!

Tja, auf der PlayStation mag der flinke Lurch ja noch der absolute Knaller gewesen sein, auf dem Nintendo 64 gehört Gex leider nicht zur absoluten Spitzenklasse. Klar, die Ideen sind witzig, der Umfang ist immens hoch, und auch die Steuerung geht gut von der Hand. Leider ruiniert die träge, ungenaue Kameraführung sehr viel potentiellen Spielspaß, denn wer hat schon Lust, andauernd selbst Justierungen vorzunehmen. *Marco*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Auf bestimmte Wände kann der flinke Lurch auch klettern (oben). Der modebewußte Gex wechselt des öfteren sein Outfit (rechts).

ändern und mittels der oberen C-Taste in Verbindung mit dem Analogstick die Gegend näher betrachten. Insgesamt ist die Steuerung präzise ausgefallen und wirkt durchdacht.

Bunt und gut?

Die technische Seite des Spiels ist durchaus ein zweischneidiges Schwert: Die Grafik ist bunt, und Gex und die anderen Gestalten, die die Levels bevölkern, sind wunderschön animiert. Insgesamt könnte die Anzahl der Polygone aber etwas höher sein, zumal alles einen Tick unscharf wirkt und auch der ominöse Nintendo-Nebel wieder präsent ist. Die größte Kritik muß sich aber die wahlweise manuelle, automatische oder halbautomatische Kameraführung gefallen lassen. Verlaßt ihr euch auf die Automatik, seid ihr nämlich verlassen. Der optimale Blickwinkel wird selten erreicht, und generell fährt die Kamera recht unruhig über den Screen. Es ist also viel Handarbeit angesagt, wenn ihr nicht den Überblick verlieren wollt. Der Sound weiß da schon besser zu gefallen, denn es werden ein gelungenes Potpourri verschiedener Musikstücke sowie passende Geräusche und coole Sprüche von Mr. Lurch geboten. Diese wiederholen sich zwar ziemlich schnell, sind aber immerhin von hoher Qualität.

Marco Marzinkowski

BEWERTUNG

Titel: ..... *Gex 64 Enter the Gecko*
Genre: ..... *Jump&Run*
Spieler: *1*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble Pak-Unterstützung: ..... *Nein*
Controller Pak: ..... *Ja*
Levels: *24*
Preis: ..... *ca. DM 139,*
Datenträger: ..... *96 MBit-Modul*
Hersteller: ..... *GT Interactive*
Entwickler: *Midway/Crystal Dynamics*
Release: ..... *Erschienen*

Grafik: *74%*
Sound: *80%*
Dauerspaß: *81%*

Gesamtwertung: **79%**

Beurteilung: Extrem abwechslungsreiches und witziges Jump&Run, bei dem die ungenaue Kameraführung den Sprung in höhere Wertungsregionen verhindert.

CROSS
Computersystems GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Ladenlokal
CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo-Fr 11.00-18.30
Sa 11.00-14.00

Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo-Fr 10.00-18.30 Sa 10.00-14.00
Ladenlokal werktags: 11.00-19.00

Race 64 Lenkrad, Pedale + Rumble nur 139.-
Multinormstecker für Import-Hits nur 75.-
Padverlängerung nur 19.-

Memory-Cards 1 Meg 4 Meg 25.- nur 69.-
Action Replay nur 89.-
Controller 6 versch. Farben nur 55.-

Nintendo 64 inkl. Controller + Scart-Adapter + Cinch-Kabel 249.-

Turok 2 (blutig) nur 109.-

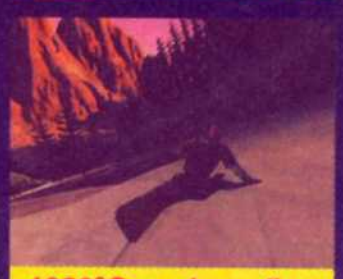
F1 World GP nur 89.-

Mission Impossible nur 99.-

WWF Warzone nur 99.-

ISS '98 nur 89.-

F-Zero X nur 159.-


1080° Snowboarding nur 89.-

Bio Freaks nur 129.-

Gex 2 3D nur 159.-

Chopper Attack nur 129.-

Buck Bumble nur 109.-

Banjo-Kazooie nur 89.-

Bomberman Hero	89.-	Blast Corps	69.-	NBA Pro 98	79.-
Duke Raider	129.-	Cruis´n World	89.-	NHL Breakaway	69.-
John Madden 99	111.-	GT 64 Champion.	99.-	Pilotwings 64	69.-
NFL Blitz	129.-	John Madden 98	69.-	Tetrisphere	59.-
NFL Quarterback	109.-	Mischief Makers	69.-	Turok	69.-
Off Road Chall.	129.-	Nagano Olympics	89.-	WCW vs. NWO	99.-
Waialee C. C. Golf	89.-	NBA Courtside	89.-	Wetrix	89.-
Zelda 64	89.-	NBA Hangtime	69.-	Yoshi´s Story	84.-

= ist erschienen = bald erhältlich = Hardware

Die Lieferung erfolgt per Nachnahme (10 DM Porto + 3 DM Nachnahmegebühr), Lastschrift oder EC-Scheck Vorkasse (1 Artikel = 5 DM Porto), ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Nachnahme: Portofrei ab 200.- DM lieferbarer Software, Lastschrift (nur mit Kreditkarte+Formular): Portofrei ab 2 Artikel. Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Es gelten unsere AGB. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

Transparenzeffekte praktisch angewandt: Auf den Eisflächen spiegeln sich die Fahrer, aber nur im 1-Spieler-Modus.

Natürlich bietet 1080° auch einen Splitscreen-Modus.

N-ZONE HIT

Snowboard, 1-2 Spieler, Nintendo

1080° SNOWBOARDING

Daß Nintendo dieses Spiel erst jetzt veröffentlicht, stieß häufig auf Unverständnis, doch daß sich das Warten wirklich gelohnt hat, beweist der Test der finalen PAL-Version.

Im recht opulenten Hauptmenü von 1080° Snowboarding finden sich sieben Menüpunkte, wobei das „Rennen" am langfristigsten motivieren dürfte. Hier tritt man auf verschiedenen Strecken gegen jeweils einen Computergegner an. Im Laufe der Zeit hat man bei entsprechenden Erfolgen die Wahl zwischen drei Rennklassen mit insgesamt sechs Strecken. Bevor man sich auf die Piste begibt, trifft man in einer Skihütte die Wahl aus fünf Fahrern und acht Snowboards, wobei die Boarder-Outfits von Stardesigner Tommy Hilfiger entworfen und die Boards von den Spezialisten von Lamar entwickelt wurden. Ist man erstmal auf der realistisch gemachten Piste, zählt im Renn-Modus nur der Sieg. Stürze und Kollisionen mit der Landschaft und dem gegnerischen Fahrer kosten nicht nur Zeit, sondern auch Energie – wer zu oft stürzt, muß das Rennen aufgeben. Die Steuerung ist sehr intuitiv, und man beherrscht das Board am Boden innerhalb kürzester Zeit – die saubere Landung nach einem Sprung erfordert da schon ein wenig mehr Übung. Je nach Rennklasse ändern sich die Wetterbedingungen auf den einzelnen Strecken, so kann es passieren, daß ein gerade noch sonniger Abschnitt plötzlich von einem Schneesturm heimgesucht wird. Wer ungestört auf die Jagd nach der besten Zeit gehen will, kann dies im Zeitfahren-Modus tun. Um etwas ganz anderes geht's im Tricks-Modus: Für das Ausführen von Tricks gilt es hier möglichst viele Punkte zu sammeln. In der Luft können durch einfache Tastenkombinationen neun verschiedene Tricks ausgeführt werden, wobei es für Kombinationen von verschiedenen Tricks innerhalb eines Sprungs einen Combo-Bonus gibt. Weitaus schwieriger ist es, in der Luft Drehungen um die eigene Achse zu machen: Dürfte die einfache 360°-Drehung auch Anfängern nach kurzer Zeit problemlos gelingen, ist der titelgebende „1080 Air" ein Fall für erfahrene Joypad-Akrobaten. Hierbei kann man zwischen den sechs normalen Strecken, bei

Bei diesem Spiel bleibt kein Wunsch offen: Man kann sogar die Stellung auf dem Snowboard bestimmen.

Im Trick-Modus geht es darum, möglichst viele Punkte für die verschiedensten Kunststücke zu bekommen.

denen man für das Durchfahren von Checkpoints mehr Zeit bekommt, und zwei speziell für diese Disziplin entworfenen Zusatz-Kursen wählen: einer Halfpife und einer kleinen Sprungschanze. Der letzte Einzelplayer-Modus ist der Wettbewerbs-Mode, bei dem es um die höchste Punktzahl geht, wobei es Punkte für Tricks und für die Restzeit gibt – auch hier sitzt einem ein Zeitlimit im Nacken – wer sich an den vorgegebenen Slalom-Kurs hält, kriegt jedoch für jede korrekt umfahrene Fahne einen kleinen Bonus. Hier zählt also sowohl die Geschwindigkeit als auch der Einfallsreichtum, was Tricks während der Fahrt angeht, denn jede Chance für einen noch so kleinen Sprung sollte nach Möglichkeit genutzt werden, um mehr Punkte zu erreichen. Im Training-Modus kann man die verschiedenen Tricks üben, die jeweils oben eingeblendet werden, bis man einen Trick erfolgreich ausgeführt hat – hierzu gehört natürlich auch eine saubere Landung. Wie die meisten N64-Rennspiele bietet auch

Welche Linie ist am schnellsten? Hierbei hilft ein transparenter Fahrer, der beim Zeitfahren die bisherige Bestzeit-Linie abfährt.

Der Wettbewerb-Modus ist eine Mischung aus einem Slalomlauf und dem Tricks-Modus.

Hier wählt man einen von 5 Fahrern in durchgestylten Outfits von Tommy Hilfiger.

Die hierzulande erhältliche Version des Spiels bietet natürlich auch deutsche Texte.

Im Trainings-Mode kann man die verschiedenen Tricks ausdauernd üben.

Nette Details: Unterwegs schwebt ein Hubschrauber über die Strecke hinweg.

1080° einen Splitscreen-Modus, bei dem allerdings „nur" zwei Spieler gegeneinander antreten können. Leider kann man nur in normalen Rennen gegeneinander antreten, und außerdem ist die Sichtweite in diesem Modus stark eingeschränkt, während man in den 1-Spieler-Modi generell ziemlich weit sehen kann und nur der gegnerische Fahrer des öfteren unvermittelt aus dem Nichts auftaucht. Das Modul speichert übrigens sämtliche Rekorde und hat sogar Platz für einen Ghost, d. h. die Aufnahme eines Rennens im Zeitfahren-Modus, was bei der Jagd nach Bestzeiten enorm praktisch ist, schließlich sieht man so seine bisherige Bestzeit als transparenten Fahrer auf der Strecke und kann unterwegs genau erkennen, wo man Zeit verliert. *Michael Pruchnicki*

BEWERTUNG

Titel:.....1080° Snowboarding
Genre:.....Snowboard
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game: .....Batterie
Rumble Pak-Unterstützung: .....Ja
Controller Pak: .....Nein
Levels: 6 Streck., Halfpipe, Schanze
Preis: .....ca. DM 89,-
Datenträger:.....128 MBit-Modul
Hersteller:.....Nintendo
Entwickler:.....Nintendo
Release:.....Ende September

Grafik: 84%
Sound: 87%
Dauerspaß: 87%

Gesamtwertung: **86%**

Beurteilung: 1080° Snowboarding ist ganz in der Art von Wave Race 64 ein weiteres ungewöhnliches Rennspiel-Highlight auf dem N64 und dürfte sowohl Racing-Freaks als auch Gelegenheitsspieler ansprechen.

MEINE MEINUNG!

Nach Wave Race 64 ist 1080° Snowboarding ein weiteres ungewöhnliches Rennspiel, das überzeugen kann. Die sehr gute, nebelfreie Grafik, der gelungene Sound und vor allem die perfekte Steuerung, die ein hervorragendes Fahrgefühl erzeugt, lassen keinen Platz für Kritik. Wenn man unbedingt nörgeln wollte, könnte man höchstens anführen, daß sich nur ein gegnerischer Fahrer auf der Strecke befindet. Michael

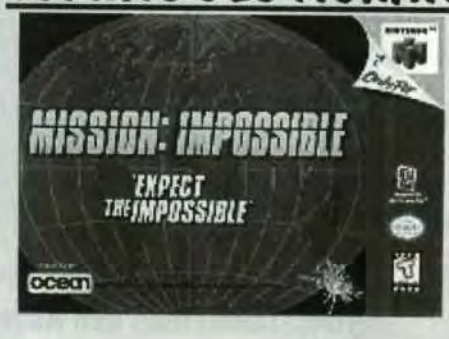
SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

TOPHITS DES MONATS



Kompl.dt.Vers. 109,90

F1 World GP dt. 89,90

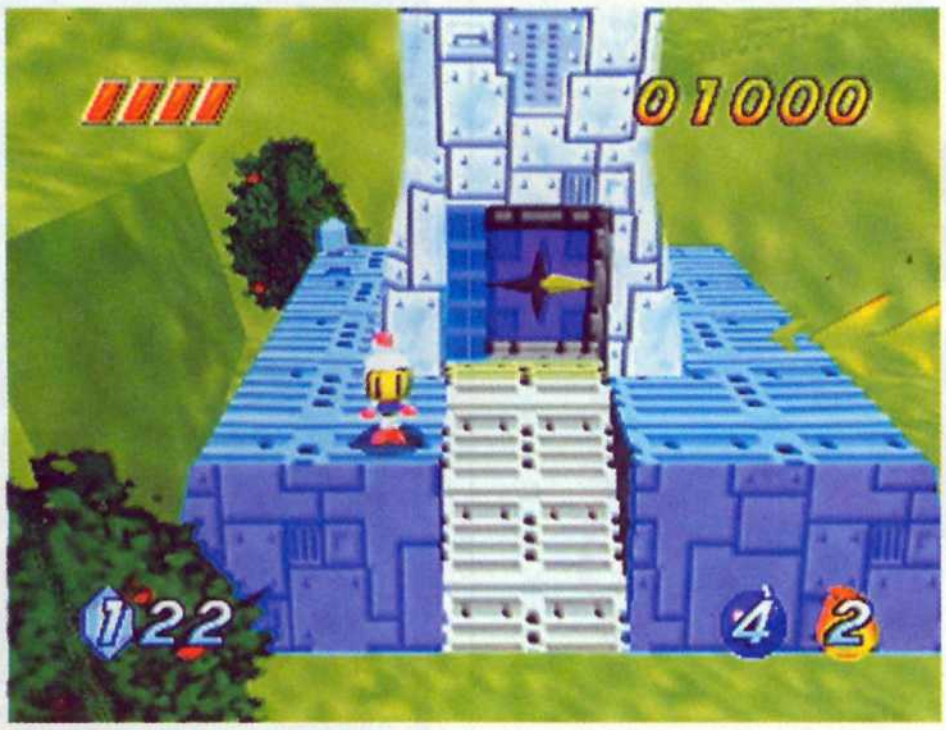
Bio Freaks 139,90

1080 dt. 89,90

Bringt Ordnung in die Spielesammlung

Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spiele Box
!!!! GRATIS !!!!
Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig

Banjo Kazooie dt. 89,90
ISS 98 dt. 89,90
Buck Bumble dt. 119,90
weitere Spiele u. Zubehör lieferbar
0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM



Teilweise müssen in den Levels bestimmte Gegenstände gefunden werden, damit man den Ausgang erreichen kann.

Ist eine Plattform nur schwer zu erreichen, kann man sich manchmal am Rand festhalten und hochziehen.

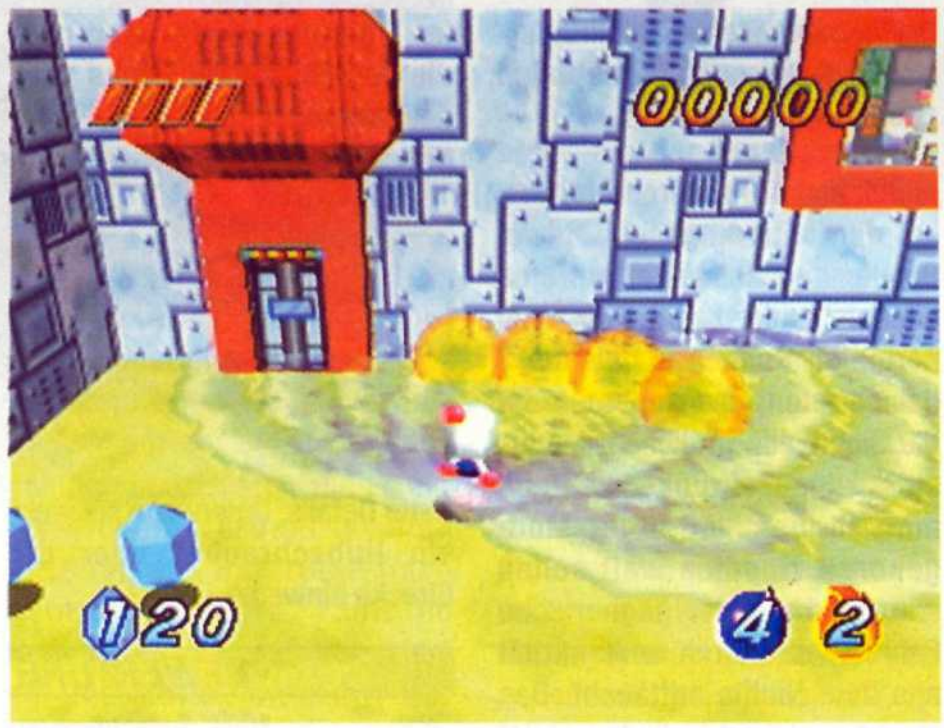
Jump&Run, 1 Spieler, Hudson

BOMBERMAN HERO

Bomberman = Multiplayerspaß? Nicht immer: Der neueste Ableger der Endlos-Serie ist diesmal ein waschechtes 3D-Jump&Run im Super Mario 64-Stil!

Das neueste Bomberman-Spiel hat mit den klassischen SNES-Versionen nicht mehr viel gemeinsam, und auch gegenüber Bomberman 64 hat sich einiges getan: Aus der ursprünglichen Bombenlegerei ist ein 3D-Jump&Run geworden, bei dem man sich durch zahlreiche Levels bombt. Auf dem Weg zum jeweiligen Levelende stehen diverse Sammel-Aktionen, einfache Rätsel und Kämpfe gegen normale und Boss-Gegner an. Universal-Werkzeug sind die berüchtigten Bomben:

In diesem Unterwasser-Level wird Bomberman Hero zum Shoot 'em Up.



Bombeneinschläge ziehen solche Explosionen nach sich.

Neben einem Wurf mit einer oder mehreren Bomben kann man sie auch auf den Boden legen, wo sie entweder als Zeitzünder, als Tretmine oder als rollendes Geschoß fungieren, falls man sie in Richtung eines Gegners kickt. Es gibt zahlreiche Bonus-Items, die in ihrer Wirkungsweise an die früheren Bomberman-Episoden erinnern.

Die Levels sind meist „rechteckig" aufgebaut: Entweder ist ein Abschnitt sehr breit und hat kaum „Tiefe", oder man bewegt sich durch einen längeren, recht engen Gang. Letzteres ist vor allem in den Baller-Abschnitten der Fall, in denen man sich, mit Raketen ausgestattet, beispielsweise mit einem Heckmotor durch das Wasser oder mit dem Jetpack durch die Lüfte bewegt. Neugier wird übrigens belohnt: Innerhalb der Levels warten zahlreiche, gut versteckte Extras auf ihren Finder, und einige Levels sind nicht direkt zugänglich. Leider gerät die Grafik stellenweise etwas ins Ruckeln, und die Möglichkeiten der Kamera-Einstellung sind stark eingeschränkt – man kann die Ansicht nur geringfügig nach links oder rechts drehen.

Michael Pruchnicki

MEINE MEINUNG!

Gleich vorweg: Dieses Spiel hat keinen Multiplayer-Modus! Dafür ist es ein gelungenes Jump&Run mit solider Technik und gut durchdachtem Leveldesign. Die Klasse eines Mario 64 oder Banjo-Kazooie erreicht Bomberman Hero in keinem Bereich, dürfte aber trotzdem seine Fans finden. *Michael*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....Bomberman Hero
Genre:.....Jump&Run
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game:.....Batterie
Rumble Pak-Unterstützung:.....Nein
Controller Pak:.....Nein
Levels:.....5 Planeten
Preis:.....ca. DM 89,-
Datenträger:.....64 MBit-Modul
Hersteller:.....Nintendo
Entwickler:.....Hudson
Release:.....Oktober

Grafik:.....82%
Sound:.....74%
Dauerspaß:.....86%

Gesamtwertung: 83%

Beurteilung: Bomberman Hero ist ein spaßiges Jump&Run, das die fehlende Spieltiefe in den einzelnen Levels mit einiger Abwechslung wettmacht. An Mario 64 oder Banjo-Kazooie kommt es jedoch nicht heran.

Fordern Sie noch heute unsere Mediadaten an:

COMPUTEC VERLAG

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefon Anzeigen: 0911/28 72-140
Telefax Anzeigen: 0911/28 72-240

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive

Neu- und Gebraucht-Spiele

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

ngebot+++aus unserem N64-Angebot+++aus u

Nintendo 64:

Banjo-Kazooie	D neu	88,00
Blast Corps	D gebr.	69,90
Bust-A-Move 2	D neu	99,90
Clayfighter 63 1/3	D neu	69,90
Dark Rift	D neu	69,90
Dual Heroes	D neu	139,90
extreme G	D neu	99,90
	D gebr.	79,90
F1 Pole Position	D gebr.	59,90
FIFA 98	D gebr.	99,90
Fighters Destiny	D neu	129,90
Forsaken	D gebr.	99,90
GT 64 Championship Edition	D neu	119,90
Iggy's reckin' balls	**D neu**	**99,90**
ISS '98	**D neu**	**89,90**
Madden Football 64	D neu	79,90
Mario Kart 64	D neu	79,90
Mischief Makers	D gebr.	59,90
Mission Impossible	**D neu**	**99,90**
Multi Racing Championship	D gebr.	49,90
Mystical Ninja (Goemon)	D gebr.	99,90
Nagano Olympic Hockey	D neu	79,90
Nagano Winter Olympics	D neu	129,90
NBA Courtside	D neu	89,90
NFL Quarterback Club 98	D neu	79,90
Super Mario 64	D gebr.	69,90
Top Gear Rally	D neu	99,90
Turok	D gebr.	69,90
Virtual Chess 64	D neu	119,90
Wave Race	D gebr.	49,90
WWF War Zone	**D neu**	**99,90**
Yoshi's Story	D neu	89,90

99,90
MISSION IMPOSSIBLE

Hardware/Zubehör

Nintendo 64 Konsole	neu	249,90
	gebr.	199,90
Pad	neu	58,00
Game Boy Emulator	neu	89,90
Japan/US-Adapter (alle Importe!)	neu	79,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK Games & Service

Versand
☎ 030/450 20 208
Fax 030/450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

JOY TECH GERMANY

MEMORY CARD
- Nintendo 64™ kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb, schwarz und transparent

JOLT PACK
- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

MEMORY CARD PLUS
- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

SCART-KABEL
- Nintendo 64™ kompatibel
- 2 m lang

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK
- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

CONTROLLER PLUS 64
- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

Erhältlich bei
Theo KRANZ VERSAND
Tel. 0931/3545219
und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exclusivertrieb durch

dynatex
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http//www.dynatex.de

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Midway

BIO FREAKS

Nach einigen Verzögerungen erscheint Midways brutales Beat 'em Up nun doch noch in Deutschland.

Alle Freaks sind mit teilweise gewaltigen Waffen ausgestattet (oben). An Minatek sieht man den Schild-Effekt: Alle Texturen werden abgeschaltet (links).

In Midways neuester Prügelei stehen sich mit allerlei mechanischen Körperteilen ausgestattete Mutanten gegenüber. Während normale Kampftechniken einfach geblockt werden können, nützt dies gegen die Fernwaffen wenig, hier hilft ein spezieller Schild. Da dieser gegen normale Schläge wirkungslos ist, muß man darauf achten, was genau man blocken will – einen Schlag oder eine Rakete? Man kann auch kurzfristig schweben, wodurch sich verschiedene Bereiche der recht großen, dreidimensionalen Arenen erreichen lassen. Die Brutalität von Bio Freaks hat auch Auswirkungen auf den Kampf: Mit einigen Techniken kann man dem Gegner einen Arm abschlagen, einige sehr langsame Moves machen den Gegner bei einem Treffer buchstäblich einen Kopf kürzer. Die gut animierten Kämpfer können grafisch überzeugen, nur die Hintergründe wirken etwas zu düster. Insgesamt kann Bio Freaks durch die mangelnde Spieltiefe ernsthafte Prügelspieler nicht überzeugen, Fans von brutalen Beat 'em Ups können es aber eigentlich nicht besser treffen.

Michael Pruchnicki

BEWERTUNG

Titel:	Bio Freaks
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	8 Kämpfer
Preis:	ca. DM 129,-
Datenträger:	64 MBit-Modul
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Midway
Release:	18. September

Grafik: 78%
Sound: 66%
Dauerspaß: 70%

Gesamtwertung: **76%**

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Konami

RAKUGAKIDS

Ein technisch sauberes 2D-Beat 'em Up im Stil von Street Fighter – endlich der langerwartete Top-Prügler für das N64? Nicht ganz...

Grundsätzlich ist Rakugakids ein ganz gewöhnliches Beat 'em Up mit den üblichen Optionen und Spielmodi: Zwei Sprite-Kontrahenten duellieren sich mit Special Moves wie Feuerbällen usw. , welche genretypisch mit einer Kombination von Steuerkreuz-Bewegungen und Angriffstasten ausgelöst werden, Street Fighter-typisch gibt es je drei Tasten für Schlag- und Tritt-Techniken. Spielerisch ist Rakugakids durchaus auf der Höhe und bietet neben einem einfachen Combo-System auch verschiedene Super-Moves und Counter, die aus der Deckung heraus ausgeführt werden. Leider hat das Spiel einen ganz entscheidenden Nachteil: Hier treten von Kindern gezeichnete Comic-Figuren gegeneinander an – der Titel des Spiels ist auch ein Wortspiel, denn im Japanischen bedeutet Rakugaki soviel wie „Gekritzel". Die Grafik ist daher zwar technisch sauber und nett animiert, die Country-lastige Musik kann durchaus gefallen und spielerisch gibt's nicht viel zu meckern, allerdings dürften sich nur die wenigsten Spieler mit der fürchterlich kindischen Präsentation abfinden können.

Michael Pruchnicki

Die verschiedenen Super-Moves sind, passend zum Spiel, ziemlich abgefahren.

Natürlich darf in einem Street Fighter-Clone der Ryu-Verschnitt nicht fehlen.

BEWERTUNG

Titel:	Rakugakids
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	7+1 Kämpfer
Preis:	ca. DM 130,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Release:	Oktober

Grafik: 57%
Sound: 73%
Dauerspaß: 58%

Gesamtwertung: **59%**

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet:
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
44135 Dortmund
Im Brückcenter

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSAND-HÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

INT. SUPERSTAR SOCCER '98 (N64) 99,95

INT. SUPERSTAR SOCCER '98	99,95
KNIFE EDGE (NOV)	109,95
LYLAT WARS (OHNE RUMBLE PAK)	89,95
MADDEN NFL '99 (OKT)	119,95
MARIO KART 64	89,95
MISCHIEF MAKERS	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99 (OKT)	109,95
NBA COURTSIDE	89,95
NBA JAM '99 (OKT)	99,95
NBA LIVE '99 (NOV)	109,95
NFL BLITZ (OKT)	119,95

Rechtzeitig vorbestellen !!!

ZELDA 64: OCARINA of TIME (NOV) (N64) 109,95

TONIC TROUBLE (ED) (NOV)	139,95
TOP GEAR OVERDRIVE (NOV)	119,95
TOP GEAR RALLY	89,95
TUROK 2 - deutsch (OKT)	88,88
TUROK 2 - engl. PAL-Vers.(OKT)	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARD (NOV)	124,95
VIRTUAL CHESS 64	119,95
V-RALLY (NOV)	99,95
WAIALAE COUNTRY CL.TRUE GOLF	119,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,95
WETRIX	109,95

GameBoy

GAME BOY POCKET COLOR EDITION (VERSCHIEDENE FARBEN: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, SILBER, TRANSPARENT, PINK)	109,-
BATTERY PACK - GAMEBOY	9,95
LADEGERÄT - GAMEBOY	19,95
LINKKABEL (JOYTECH)	14,95
GAME BOY CAMERA (VERSCHIEDENE FARBEN)	99,95
CAMERA PRINTER	99,95
ALADDIN - CLASSICS	49,95
ARIELLE - CLASSICS	44,95
ASTERIX + OBELIX - CLASSICS	44,95
BRAIN DRAIN	59,95
BUGS BUNNY & LOLA (NOV)	54,95
BUGS BUNNY: CRAZY CASTLE-CL.	44,95
BUST A MOVE 2	39,95
DISNEY'S MULAN (NOV)	59,95
DONKEY KONG LAND - CLASSICS	44,95
DONKEY KONG LAND 2-CL.(OKT)	44,95
DONKEY KONG LAND 3	64,95
DR. FRANKEN	44,95
DR. FRANKEN 2	44,95
DUCK TALES - CLASSIC	44,95
GARGOYLES QUEST	44,95
GOEMON - MYSTICAL NINJA	59,95
GOZILLA	59,95
HUGO (TEIL 1 ODER 2)	57,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	59,95
KING OF FIGHTER - HEART OF B.	59,95
LUCKY LUKE	64,95
MARIO & YOSHI	29,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MICKEY'S DANGEROUS CHASE - CLASSIC	44,95
MONOPOLY	59,95
NBA JAM '99 (OKT)	44,95
ON THE TILES	44,95
OTTIFANTEN	59,95
POCKET BOMBERMAN	49,95
ROGER RABBIT - CLASSICS	44,95
SCHIFFE VERSENKEN (OKT)	59,95
SCHLÜMPFE 3	69,95
SMALL SOLDIERS	59,95
SPIROU	64,95
STREET FIGHTER 2 - CLASS (OKT)	44,95
SUPER MARIO LAND 2 - CLASSICS	44,95
TAMAGOTCHI	59,95
TUROK	39,95
V-RALLY	64,95
WORLD CUP '98	59,95
WORMS	64,95
WWF WARZONE	49,95

Nintendo 64

NINTENDO 64	249,-
ANTENNENKABEL	39,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	

F-ZERO X (NOV) (N64) 89,95

CONTR.PAD TRIDENT PRO COMBO (INKL. MEMORY CARD 0,25 MEG.)	59,95
GAME BUSTER	99,95
LENKRAD RACELEADER 64	109,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95

RUMBL. JOLT (inkl. MEM. 1 M.)	39,95
TREMOR PAK LX4	29,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
AIR BOARDER 64	119,95
ALL STAR TENNIS '99 (OKT)	139,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BIO FREAKS	129,95
BLAST CORPS	109,95
BODY HARVEST (NOV)	99,95
BOMBERMAN 64	89,95
BOMBERMAN HERO (OKT)	89,95
BUCK BUMBLE	129,95
BUST A MOVE 3 (DEZ)	99,95
CHOPPER ATTACK	99,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DARK RIFT	129,95
DIDDY KONG RACING	89,95

DUAL HEROES	129,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV)	99,95
EXTREME G 2 (NOV)	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION	129,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X (NOV)	89,95
G.A.S.P. (OKT)	149,95
GEX 64 (GEX 2) (OKT)	129,95
GOEMON - MYSTICAL NINJA 64	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	124,95
HOLY MAGIC CENTURY (NOV)	139,95
IGGY'S RECKING BALLS	89,95

Die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!

TUROK 2 (DT.,OKT) 88,88
TUROK 2 (ENGL.,OKT) 99,95

NFL QUARTERBACK CLUB '99	99,95
NHL '99 (OKT)	109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99 (NOV)	99,95
OFFROAD CHALLENGE	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
RAYMAN 2 (NOV)	119,95
SCARS (NOV)	129,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
SPACE STATION-SILIKON V.(NOV)	119,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)(OKT)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUAD.(DEZ)	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

NINTENDO 64

BUST A MOVE 2	49,95
EXTREME G - SPECIAL EDIT.	49,95
FRANKREICH '98	99,95
MULTI RACING CHAMPION.	49,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	119,95
NBA PRO '98	119,95
NFL QUARTERB. CLUB '98	49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	49,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	49,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME (NOV)	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 (NOV)	24,80

Super Nintendo

ALADDIN - CLASSICS	79,95
ASTERIX	54,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	74,95
DIDDY'S KONG QUEST (DKC2)-CL.	79,95
DONKEY K. COUNTRY 3-CL.(OKT)	74,95
FIFA '97 GOLD EDITION	69,95
KIRBY'S DREAM COURSE	49,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
LUCKY LUKE	119,95
MICKEY'S MAGICAL QUEST-CL.	74,95
MICKEY & MINNIE- CLASS.(OKT)	74,95
NBA LIVE '97	69,95
PGA EUROPEAN TOUR '97	129,95
SIM CITY - CLASSICS	69,95
STAR WARS-EMPIRE STRIKES B.	89,95
STAR WARS-RETURN OF T. JEDI	89,95
SUPER BOMBERMAN 2-CLASSICS	74,95
SUPER MARIO WORLD - CLASSICS	64,95
SUPER METEORID-CLASSICS	74,95
TETRIS & DR. MARIO - CLASSICS	64,95
TIM: DER SONNENTEMPEL	114,95
TIMON & PUMBAA'S	79,95
WILLIAM'S ARCADE'S GREAT.HITS	99,95
WORMS	64,95
YOSHI'S ISLAND-(S.M.W.2) CLASS.	79,95

SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE) 59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO) 79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN) 99,95

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

Rechtzeitig vorbestellen !!!

Unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten!), das jeder Sendung beiliegt, kann auch gegen Zusendung eines frankierten (DM 3,-) Rückumschlages (DIN C5) angefordert werden.

Theo KRANZ VERSAND

Schnell, Schneller, THEO KRANZ VERSAND!

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*.

Nutzen Sie unseren besonderen VORBESTELL-SERVICE!

Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*.

Bestellannahme bis 20.00 Uhr.

* GILT NICHT FÜR AUSLAND

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT.

0931/3545235 oder 0180/5211844

Internet: http://www.logon.de/kranz

Rollenspiel, 1-2 Spieler, Nintendo

POCKET MONSTER STADIUM

Ursprünglich war Pocket Monster Stadium als Zugpferd für das 64DD geplant – aufgrund des immer wieder verzögerten Releases erscheint es nun auf einer gewöhnlichen Cartridge. Was hat es mit dem N64-Spiel zum über 5 Millionen mal verkauften Game Boy-Kult der Japaner auf sich?

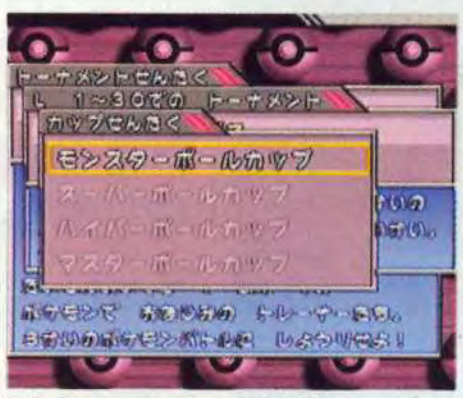
Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Die Ruhe vor dem Sturm: Die Kämpfe laufen streng rundenbasiert ab und dürften reine Beat 'em Up-Fans daher nicht ansprechen.

Pokemon Stadium wird mit einem Adapter für Game Boy-Cartridges geliefert – im umfangreichen Hauptmenü kann man sogleich die Spielstände des GB-Moduls importieren sowie Monsterlisten einsehen und verwalten. Aufgrund der japanischen Menüs dürften allerdings nur Import-Experten diese Menüpunkte wirklich ausnutzen können. Wer will, kann sogar auf dem N64 das Game Boy-Modul spielen. Herzstück des Spiels ist der Menüpunkt Battle: Hier kann man entweder in einem Turnier mit einer ausgesuchten Truppe von sechs Monstern versuchen, einen von vier Pokalen zu gewinnen, oder im Battle-Modus direkt in die Schlacht ziehen. Die Kampfsequenzen laufen wie in einem „normalen" Rollenspiel ab: Die Kontrahenten entscheiden sich Runde für Runde für eine von vier Angriffsarten, und das errechnete Ergebnis wird in einer Animation dargestellt. Die Animationen erinnern mit ihren teilweise hervorragenden Grafikeffekten am ehesten an Final Fantasy VII: Die toll animierten Polygonmonster bekämpfen sich mit Feuerstößen, Blitzen u. a. Ebenfalls RPG-typisch sind die unterschiedlichen Reaktionen verschiedener Monster auf bestimmte Angriffe, fliegende Gegner werden von Erdbeben natürlich nicht getroffen, Meeresbewohner sind gegen Wasserangriffe weitgehend immun usw. Die einzigen Optionen neben den einzelnen Angriffen sind „Aktives Monsterwechseln" und „Aufgeben". Sobald ein Monster besiegt ist, rückt ein weiteres aus der Mannschaft nach, bis nur noch ein Team übrigbleibt.

Pokemon Stadium bietet einige der abgefahrensten Kreaturen überhaupt.

Feuer frei! Die grafischen überaus gelungenen Effekte in Pocket Monster Stadium können sich sehen lassen.



Die japanischen Menüs werden in der hohen Auflösung dargestellt.

Die Monster sehen auch in Nahaufnahme noch gut aus und sind tadellos animiert.

MEINE MEINUNG!

Als Spiel an sich ist Pokemon Stadium eigentlich kaum ernstzunehmen, die Wertung ist daher mit Vorsicht zu genießen. Doch in seiner angedachten Funktion als Turbolader für die Game Boy-Spiele dürfte es Fans absolut überzeugen: Die Monsterverwaltung ist eine feine Sache, und die Kampfszenen sind durch tolle Animationen eine wahre Augenweide. Michael

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Michael Pruchnicki

BEWERTUNG

Titel:	Pocket Monster Stadium
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	4 Cups (Tournament Mode)
Save Game:	Batterie
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Hersteller:	Nintendo
BRD Release:	Nicht geplant
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Groß

Grafik: 86%
Sound: 77%
Dauerspaß: 80%

IMPORT

Gesamtwertung: **80%**

BRANDHEISS!

Nintendo 64 – Spiele

Aerofighters Assault	149,99
AeroGauge *	149,99
All Star Baseball '99	99,99
Banjo-Kazooie	99,99
Banjo-Kazooie Spieleberater	24,80
Blast Corps	129,99
Body Harvest *	**99,99**
Buck Bumbie *	139,99
Bust A Move 2	99,99
Chameleon Twist	139,99
Chopper Attack *	139,99
Clay Fighters 63 1/3	AKTIONSPREIS! 49,99
Cruis'n USA	99,99
Cruis'n World	99,99
Dark Rift	99,99
Diddy Kong Racing	99,99
Duke Rider 64 *	139,99
Extreme G	89,99
Extreme G 2 *	**99,99**
F1 Pole Position	AKTIONSPREIS! 59,99
Fighters Destiny	139,99
Forsaken	119,99
Frankreich '98 – Die Fußball-WM	119,99
G.A.S.P.	149,99
Goemon – Mystical Ninja	149,99
GT Racing	129,99
Hexen 64	149,99
Holy Magic Century *	**149,99**
Iggy`s Recking Balls	99,99
Int. Superstar Soccer PRO `98	99,99
Lamborghini	149,99
Lylat Wars	99,99
Madden Football 99 *	119,99
Mike Piazza's Strike Zone *	139,99
Mischief Makers	99,99
Multi Racing Championship	139,99
Nagano Winter Olympics '98	139,99
Nascar '99 *	119,99
NBA Courtside	99,99
NBA Hangtime	149,99
NBA Jam `99 *	99,99
NBA Pro '98	139,99
NFL Quarterback Club '99 *	99,99
NHL Breakaway '99 *	**99,99**
Off Road Challenge *	139,99
Pilot Wings 64	129,99
Rampage World Tour *	139,00
Robotron 64 *	139,99
San Francisco Rush	149,99
SCARS *	139,99
Shadows of the Empire	149,99
Snowboard Kids	99,99
Strike Zone *	139,99
Super Mario 64	99,99
Super Mario Spieleberater	24,80
Super Mario Kart 64	99,99
Tetrisphere	99,99
Top Gear Rally	149,99
Turok	89,99
Twisted Edge Snowboarding *	**119,99**
Virtual Chess 64	129,99
Waialae Country Club Golf *	119,99
Wayne Gretzky Hockey '98 3D *	139,99
WCW vs. NWO	149,99
Wetrix	109,99
WWF: Warzone	99,99
Yoshi's Story	99,99
Yoshi's Story Spieleberater	24,80

Nintendo 64 – Zubehör

Nintendo 64-Grundgerät incl. Control Pad	**249,00**
Control Pad (div. Farben)	ab 39,99
Game Buster	109,99
Import-Adapter	49,99
Import-Adapter programmierbar	79,99
Lenkrad LX4 incl. Pedale und Rumble-Pak	129,99
Memory Card 1 MEG	29,99
Memory Card 4 MEG	69,99
Original Nintendo Antennenkabel	49,99
Original Nintendo Control Pad (div. Farben)	59,99
Original Nintendo Controller Pak (Mem.Card)	39,99
Original Nintendo Rumble Pak	39,99
S-Video-Kabel	29,99
Ultraracer SV-384	79,99
X-Tender (Verlängerungskabel für Control Pad)	19,99

Brandaktuell!

Gex 2
Nintendo 64 *
99,–

Bomberman Hero
Nintendo 64 *
99,–

Unser Tip des Monats:

Mission Impossible

Der neue Hit aus dem Hause Infogrames vereinigt knackige Rätsel mit tollem Gameplay.
Nintendo 64 *
99,–

Muß man haben!

Biofreaks
Nintendo 64 *
139,–

1080° Snowboarding
Nintendo 64 *
99,–

Zwei Tophits, die in keiner Sammlung fehlen dürfen:

Turok 2
Nintendo 64 *
89,–

F1 World Grand Prix
Nintendo 64 *
99,–

Weitere Highlights für Nintendo 64:

V-Rally
Nintendo 64 *
109,–

Earthworm Jim 3D
Nintendo 64 *
99,–

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

Die Media Point Stores:

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	**Berlin – Charlottenburg** im Europa-Center Tel.: (030) 265 53 644 U-Bahn Zoo+Ku-Damm Bus 100,119,129, X9	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel Tel.: (030) 247 21 585 Parkplätze vor der Tür	**Eberswalde** Eisenbahnstraße 82 neben Passage-Kino Tel.: (03334) 28 80 28 Bus 881, 882	**Bremen** Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl. Tel.: (030) 797 04 010 U9 W.-Schreiber-Platz	**Berlin – Neukölln** Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarinpl.	**Bernau** im "Forum Bernau" Zepernicker Chaussee Tel.: (03338) 75 66 24 S-Bahn Bernau	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

Versandzentrale
Media Point AG
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: Computec Media AG ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL: hsippisch@computec.de

N64-AUFKLEBER

Die Turok 2-Aufkleber für das Nintendo 64 finde ich total cool. Solche Gimmicks sind wirklich super. Man sollte von Heft zu Heft acht redaktionelle Seiten gegen ein Gimmick tauschen, so werden sowohl diejenigen, die für die 8 Seiten sind, als auch diejenigen, welche die Gimmicks bevorzugen, zufriedengestellt. Zum Leserbrief von Simon Kramer möchte ich noch etwas sagen: Ich finde seinen Vorschlag, das Zeugnis dorthin zu setzen, wo bis jetzt die Super Nintendo-Rubrik war, überzeugend, denn ich bin auch gegen die SNES-Ecke.
Nun noch zwei Fragen:
1. Laut der Liste für geplante N64-Entwicklungen soll Donkey Kong World schon Ende 1998 erscheinen. Dies scheint mir ziemlich unglaubwürdig, da ich bis jetzt weder Screenshots gesehen noch irgendwelche Previews gelesen habe. Sind Sie sicher, daß Donkey Kong World Ende 1998 erscheint?

Schickt Eure Briefe an:
Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL:
hsippisch@computec.de

N-ZONE Grundsätzlich ist bei Nintendo immer alles möglich. Beispielsweise hat man von Diddy Kong Racing bis zur IFA 97, welche Anfang September stattfand, nichts gehört, erschienen ist das Game aber dennoch schon drei Monate später. Was denn nun genau dran ist an Donkey Kong World und den diversen Geheimprojekten, erfährst du im Spielelexikon, in den News und im ECTS-Messebericht.

2. Ich habe im Viva-Videotext gelesen, daß der Computec Verlag eine große Leserumfrage unter den Abonnenten seiner Spiel-Fachzeitschriften startet. Da ich die N-Zone abonniert habe, interessiert mich sehr, wie das vor sich geht. Bekomme ich mit der nächsten N-Zone einen Fragebogen oder wie geht das?
N-ZONE Die Fragebögen werden nicht der gesamten Aboauflage beigelegt, sondern nur einem Teil davon. Es könnte gut sein, daß du in nächster Zeit auch einen bekommst.

Patrick Becker

VERBESSERUNGEN

Ich lese euer Heft seit der ersten Ausgabe und habe noch keine einzige verpaßt. Auf großartige Lobeshymnen möchte ich verzichten, der erste Satz spricht ja wohl Bände! Nach 16 Ausgaben habe ich mich nun entschlossen, euch einige Verbesserungsvorschläge zu schicken, damit die N-Zone noch perfekter wird.
1. Wie wäre es, wenn ihr in den Wertungskasten eine Altersempfehlung mit aufnehmt?
N-ZONE Grundsätzlich gibt es für Modulspiele keine USK-Freigabe, wie sie bei sämtlichen CD-ROM-Spielen erfolgt. Daher ist es auch nicht möglich, eine derartige Altersempfehlung anzugeben. Aus redaktioneller Sicht erscheint es uns nicht sinnvoll, den Lesern vorzuschreiben, ab welchem Alter die Games geeignet sind. Von der Vorstellung gewaltverherrlichender Spiele sehen wir ohnehin ab.

2. Die SNES-Rubrik könntet ihr doch streichen und den Platz an den GB-Teil anhängen!
N-ZONE So wie es derzeit aussieht, werden wir den Platz für ein regelmäßiges Interview mit Programmierern und Softwareherstellern nutzen.

3. Wenn ihr die Kleinanzeigen in „Verkaufe", „Tausche" und „Suche" unterteilen würdet, wären diese übersichtlicher!
N-ZONE Diesen Vorschlag werden wir schon bald umsetzen, denn du warst nicht der einzige, der diesen Wunsch äußerte.

4. Um mehr Platz auf den Leserbrief-Seiten zu schaffen, könntet ihr doch den „Diddy" weglassen, eure Anschrift steht ja im Kasten oben auf der Seite.
N-ZONE Auf Diddy wollen wir aus gestalterischen Gründen nicht verzichten, denn wenn der nicht mehr in der Ecke abgebildet ist, dann sieht die Doppelseite wie eine sogenannte „Bleiwüste" aus.

5. Die N64-Aufkleber der aktuellen Ausgabe sind – nach den Memory Card-Stickern – sehr gelungen. Vielleicht könnt ihr sie irgendwann einmal wiederholen, da bestimmt nicht jeder so viel mit Turok 2: Seeds Of Evil anfangen kann, auch wenn die Most Wanted-Charts etwas anderes sagen.

N-ZONE Wenn wir wollen, daß die meisten Leser mit etwas zufrieden sind, dann können wir folglich nur die Reihenfolge in den Most Wanted-Charts berücksichtigen. Mit allen anderen Aktionen würden wir auf geteilte Meinungen stoßen. Die aktuellen Mission: Impossible-Aufkleber sollten allerdings ebenso hervorragend abschneiden.

6. Warum scheinen viele Texturen von N64-Games verwaschen zu sein? Es ist nicht so, daß mich das stört, aber es interessiert mich!

N-ZONE Ehrlich gesagt sind uns verwaschene Texturen lieber als grobpixelige Texturen, die verzerrt dargestellt werden. Tatsächlich beherrscht das N64 einen Spezialeffekt, der pixelige Darstellungen vermeidet, allerdings geht der Schuß bei manchen Entwicklungen nach hinten los, da bekommt man dann nämlich ausschließlich unscharfe Optiken präsentiert. Wie es richtig funktioniert, zeigen die Programmierer bei Banjo-Kazooie und Turok 2.

Tim Matussek

BANJO-KAZOOIE

Ich muß euch einfach mal wieder schreiben, denn diese Fragen brennen mir wirklich unter den Nägeln:

1. Wenn man bei Banjo-Kazooie im Freezeezy Peak Level in die Höhle vom großen Walroß geht und dann den Jinjo einsammelt, kann man, indem man in die First Person-Perspektive schaltet, hinter dem Jinjo durch die Eisscheibe einen Schlüssel sehen. Wie kommt man da ran, und wozu braucht man ihn?

N-ZONE Einmal mehr wollen wir unsere Leser um Mitarbeit bitten. Wer hat eine Lösung für dieses Problem?

2. Warum war Nintendo nicht auf der CeBit Home vertreten?

N-ZONE Nintendo hat sich erstmals zu einer großen Präsenz auf der ECTS in London durchgerungen und konnte dabei mit Weltpremieren und Stargästen wie Shigeru Miyamoto brillieren. Aus diesem Grund war die eher auf Deutschland beschränkte CeBIT Home (die gerade mal eine Woche vorher stattfand) wohl weniger interessant.

3. Ich habe im Internet gelesen, daß Nintendo spätestens im Jahr 2001 eine neue Konsole rausbringen will, da man sich gegen den Dreamcast und die PSX2 keine Chancen ausrechnet. Deshalb hat Nintendo auch das Risikoprojekt 64DD unter den Tisch fallen lassen. Stimmt das, oder gibt es irgendwelche Punkte, die dafür sprechen?

N-ZONE Grundsätzlich sind derartige Spekulationen ziemlich sinnlos. Richtig ist, daß das 64DD in Japan erst Mitte 1999 kommen wird, während die Releases in Europa und den USA fragwürdig sind. Allerdings ist die von dir geschilderte Konkurrenzsituation nicht ganz nachzuvollziehen. Das Nintendo 64 wird mit Titeln wie Turok 2, Zelda oder Perfect Dark und der dazugehörigen Speichererweiterung erst so richtig zeigen, was es drauf hat. Segas Dreamcast wird zwar in Japan Ende 1998 erscheinen, allerdings muß sich der Rest der Welt noch bis Ende 1999 gedulden. Auf die PlayStation-Nachfolgekonsole muß man gar bis zum Jahr 2000 warten. Mit einer 64 Bit-Konsole, die gerade einmal DM 249,- kostet und dank Speichererweiterung optisch einzigartige Spiele zu bieten hat, wird man deshalb noch sehr lange gut bedient sein, womit sich die Diskussion um eine neue Konsole von Nintendo wohl vorerst erübrigt.

4. Ich muß (leider) auch der Meinung von Simon Kramer zustimmen. Ihr solltet die SNES-Seite abschaffen (schluchz!) und das N-Zone-Zeugnis nach vorne setzen. Aber ihr solltet die Werbung hinter dem Zeugnis lassen, da viele sich ungern ihre N-Zone kaputtschneiden.

N-ZONE Wenn man immer eine Werbung hinter dem N-Zone-Zeugnis haben wollte, würde dies in diesem Falle automatisch bedeuten, daß eine ganze News-Seite entfallen würde (inklusive USA-News). Wäre dies in eurem Sinne?

Chris Breitsprecher

EXTREME G 2

Was ist denn los mit den Extreme G 2-Einsendungen? Sie sind jetzt schon dreimal verschoben worden!

N-ZONE Leider hat sich Probe bei der Auswahl der Einsendungen sehr viel Zeit gelassen, weswegen sich auch unser Bericht zweimal verspätet. Ein Interview mit dem Sieger findet ihr allerdings in dieser Ausgabe!

D. Edler

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (V-Rally 64)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Game Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten:_____
_____
Will ich demnächst kaufen:_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Mission: Impossible-Aufkleber (Cover)	___	❑	❑	❑
Zelda (S. 9)	___	❑	❑	❑
Perfect Dark (S. 10)	___	❑	❑	❑
Rogue Squadron (S. 14)	___	❑	❑	❑
Starshot (S. 15)	___	❑	❑	❑
V-Rally (S. 16-17)	___	❑	❑	❑
Monaco Grand Prix (S. 18)	___	❑	❑	❑
Micro Machines 64 (S. 19)	___	❑	❑	❑
Body Harvest (S. 20)	___	❑	❑	❑
Silicon Valley (S. 21)	___	❑	❑	❑
Turok 2-Starschnitt (S. 35-38)	___	❑	❑	❑
V-Rally-Poster (S. 39-42)	___	❑	❑	❑
Gex 64 (S. 30-31)	___	❑	❑	❑
1080° Snowboarding (S. 32)	___	❑	❑	❑
Banjo-Kazooie-Lsg. (S. 52-57)	___	❑	❑	❑
Mission: Impossible-Lsg. (S. 58-66)	___	❑	❑	❑
T&T-Sammelkarten (Umschlagseite)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 10/98)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 10 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

DAS HEFT ZUM HÖREN

FATBOY SLIM PJ HARVEY MARILYN MANSON KISS

Nr. 10 Oktober 1998 DM 7,90

sfr 7,90 · S 60 · lfr 170 · Lit 11.000 · Pta 900 · bfr 195 · hfl 9,80 Y 9101

musikexpress SOUNDS

Depeche Mode

Clean statt kaputt: das triumphale Comeback

MiT CD

11 Songs plus „Wish (Komm zu mir)" von Franka Potente und Thomas D.

Der Hit aus dem Film „Lola rennt"

HEFT UND CD NUR DM 7,90!

RAY DAVIES · DIE ÄRZTE · NICK CAVE

PLUS: 160 PLATTENKRITIKEN · TOURNEETERMINE · DIE NEUEN FILME

4 390910 107903 10

musikexpress SOUNDS MIT CD NUR 7,90 MARK!

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Die ECTS in London (siehe auch Bericht in dieser Ausgabe) bringt neben den Spieleneuerscheinungen auch die Möglichkeit, sich intensiv mit den Programmierern und Entwicklern zu unterhalten. Und wenn man da gut zuhört und ein paar freundliche Fragen stellt, dann bekommt man auch den einen oder anderen tollen Trick für ein topaktuelles Spiel verraten. Das Ergebnis seht ihr unter anderem auf diesen Seiten!

Euer Michael Erlwein

Mission: Impossible

Unendliche Munition
Dazu drückt ihr bei der Levelauswahl die R-Taste, Z, C unten, die R-Taste und C unten.

Zoomfunktion
Wenn ihr z. B. bei der „Dartgun" die R-Taste zum Zielen gedrückt haltet, so könnt ihr mit C oben und C unten auch ein wenig zoomen.

Große Füße
Auch hier mußt du bei der Levelauswahl einfach eine bestimmte Buttonkombination eingeben: C unten, R-Taste, Z, C rechts und C links.

Große Köpfe
C unten, R-Taste, C oben, L und C links bei der Levelauswahl drücken.

Kinder-Modus
Gehe zur Levelauswahl und gib folgendes ein: C unten, C oben, R-Taste, L-Taste und Z. Nun sehen alle Spieler recht klein aus.

Turbo-Modus
Diesmal wieder zur Levelauswahl und C oben, Z, C oben, Z und C oben eingeben, bis man eine Art Hupe und die Worte „Ah, that's better" hört.

Das Infogrames-Team
Wenn du das Spiel auf „Possible" durchgespielt hast, dann wartest du, bis die Credits durch sind. Nun kannst du zurück zur Botschaft gehen und das Team der Programmierer treffen. Rede solange mit allen Leuten, bis deine Energie voll ist, und es folgt eine neue Animation.

Extrawaffen
Folgendes bei der Levelauswahl drücken:
7.65 Silencer: C oben, L-Taste, C rechts, C links und C oben
9mm Hi-Power: R-Taste, L-Taste, C unten, C oben und C oben
Uzi: C rechts, C links, C rechts, C unten und R-Taste
Mini-Raketenwerfer: R-Taste-, L-Taste, C links, C rechts und C unten
Benutzen darf man diese Waffen aber dann nur in Levels, die man schon gespielt hat.

Banjo-Kazooie

Unendliche Gold-Federn
Tippe einfach „CHEATAGOLDEN-GLOWTOPROTECTBANJO" ein. O.k., kurz und knapp, aber Banjo Kazooie kennt ihr ja nun schon gut genug, und es bedarf eigentlich weniger Worte.

WWF Warzone

Als Trainer spielen
Gehe in den Trainingsraum und wähle irgendeinen Move aus. Nun sollte eigentlich gleich eine Nachricht erscheinen, daß auch der Trainer als Wrestler zur Verfügung steht.

Irre Wrestler
Im Custom oder Biography-Modus hältst du die L- oder die R-Taste solange gedrückt, bis dein Wrestler sich dreht, bis es ihm schlecht wird!

Als Pamela spielen
Du mußt als Sue den WWF-Titel gewinnen. Dann kannst du Pamela (ein Teammitglied der Programmierer) als Charakter im Custom-Modus anwählen.

Große Köpfe
Du mußt mit dem British Bulldog oder The Rock die WWF Challenge durchspielen, dann kannst du diesen speziellen Modus anwählen.

Rülpsen und Furzen
Du mußt mit Mosh oder Trasher die WWF Challenge durchspielen. Danach kannst du in diesem Modus bei jedem Treffer ein nettes Geräusch hören.

Weibliche Kämpfer
Spiele die WWF Challenge mit Triple H oder Shawn Michaels durch, und du kannst beim Erstellen eines Wrestlers auch weibliche Kämpfer anwählen.

Spiegelungen
Wenn man die WWF Challenge mit irgendeinem Wrestler schafft, dann kann man die Schatten der Spieler in Spiegelungen umstellen.

Teil 3

BANJO-KAZOOIE

Herzlich willkommen zum letzten Teil unserer Komplettlösung zu Banjo-Kazooie. Diesen Monat geht es um die letzten zwei Levels und den Showdown mit Gruntilda.

Level 8: Rusty Bucket Bay

Alle fünf Jinjos finden

Den ersten Jinjo findest du, wenn du dich gleich zu Beginn nach rechts wendest, ein bißchen läufst und Dich dann ins Wasser fallen läßt. Schwimme hinunter, und du siehst ein Loch in einem Gitter in der Mauer. Wenn du durch das Loch schwimmst, siehst du den Jinjo. Den zweiten Jinjo findest du, wenn du beim Start nach links gehst. Schieße zwei Eier in das Loch unter dem „Zoll"-Schild. Gehe über die neue Brücke und renne über das Dach auf der anderen Seite. Der Jinjo sitzt auf der anderen Seite auf einer schwimmenden Glocke. Den dritten Jinjo findest du, indem du dich auf ein Faß stellst, das im Giftmüll-Pool schwimmt. Jinjo Nummer vier findest du auf der anderen Seite des Docks im mittleren blauen Container. Um hineinzukommen, mußt du durch das kleine Loch im Dach gehen. Der Jinjo ist in einer der Ecken versteckt – halte also Augen und Ohren offen. Den letzten Jinjo findest du, indem du das Seil hinaufkletterst, an dem die Kiste mit TNT über der Mitte des Schiffs hängt. Oben mußt du bis zum Ende des Krans rennen und dich nach rechts herunterfallen lassen. Zahle den Zoll und überquere die Brücke, um an ihn heranzukommen.

Die Mumbo-Tokens finden

Das erste Mumbo-Token findest du, indem du die Rampe vor dir hochläufst. Wenn du auf dem Schiff bist, mußt du zu dem Riesen-Schornstein in der Mitte rennen und um die Ecke schauen. Dort siehst Du eine kleine, runde Tür, die du aufschlagen mußt. Unten an der Leiter angekommen, mußt du durch den Durchgang gehen, und dann siehst du das Token. Das zweite Token befindet sich gleich hinter Token Nummer eins. Springe über die drei Zahnräder und gehe nach rechts. Dann mußt du über die Antriebswelle rennen, wenn sie aufhört, sich zu drehen. Token Nummer drei findest du am Ende der Antriebswelle gegenüber dem zweiten Token. Ein viertes Token befindet sich im hinteren Teil des Bootes im Rettungsboot. Token Nummer fünf findest du auf einem Faß im Giftmüll-Pool. Ein sechstes Token befindet sich ganz vorne auf dem Schiff auf Deck. Wenn du in diejenige Röhre vorne auf dem Schiff hineingehst, die dich nicht zu verschlingen versucht, findest du im Ofen ein weiteres Token versteckt. Das achte Token bekommst du, indem du eines der Fenster auf der Vorderseite des Schiffes aufpickst, in den Raum hineingehst und den Bonus mitnimmst. Am anderen Ende des Docks findest du neben dem Kran drei Container. Gehe in den hinein, der direkt neben dem Kran steht; dort findest du das neunte Token. Token Nummer zehn befindet sich auf dem Riesen-Schornstein, in den du zu Beginn dieses Levels gegangen bist, um das erste Stück zu bekommen. Benutze das Jump Pad, um auf den Turm hinaufzukommen. Das elfte Token befindet sich am oberen Ende des erhöhten Abschnittes am hinteren Ende des Schiffs. Klettere die große Leiter hinauf und gehe den Weg entlang nach hinten. Token 12 bekommst Du, wenn du in diejenige Röhre in der Mitte des Bootes hineingehst, die keine Zähne hat. Das 13. Token befindet sich in der Nähe der ersten Zollbrücke.

Verstecke der Extra-Honigwaben

Spiral Mountain

1. *Auf dem Baumstumpf, wo du den Backflip-Sprung gelernt hast.*
2. *Alle Blumenkohl-Köpfe besiegen.*
3. *Alle Felsen aufbrechen, bei denen du den Shoulder Barge Move gelernt hast.*
4. *Auf dem Wipfel des Baumes in der Nähe der Brücke.*
5. *In einer Unterwasser-Nische am Fuß des Berges.*
6. *Auf dem Weg, der unter den Wasserfall führt.*

Die Laubsägen-Stücke finden

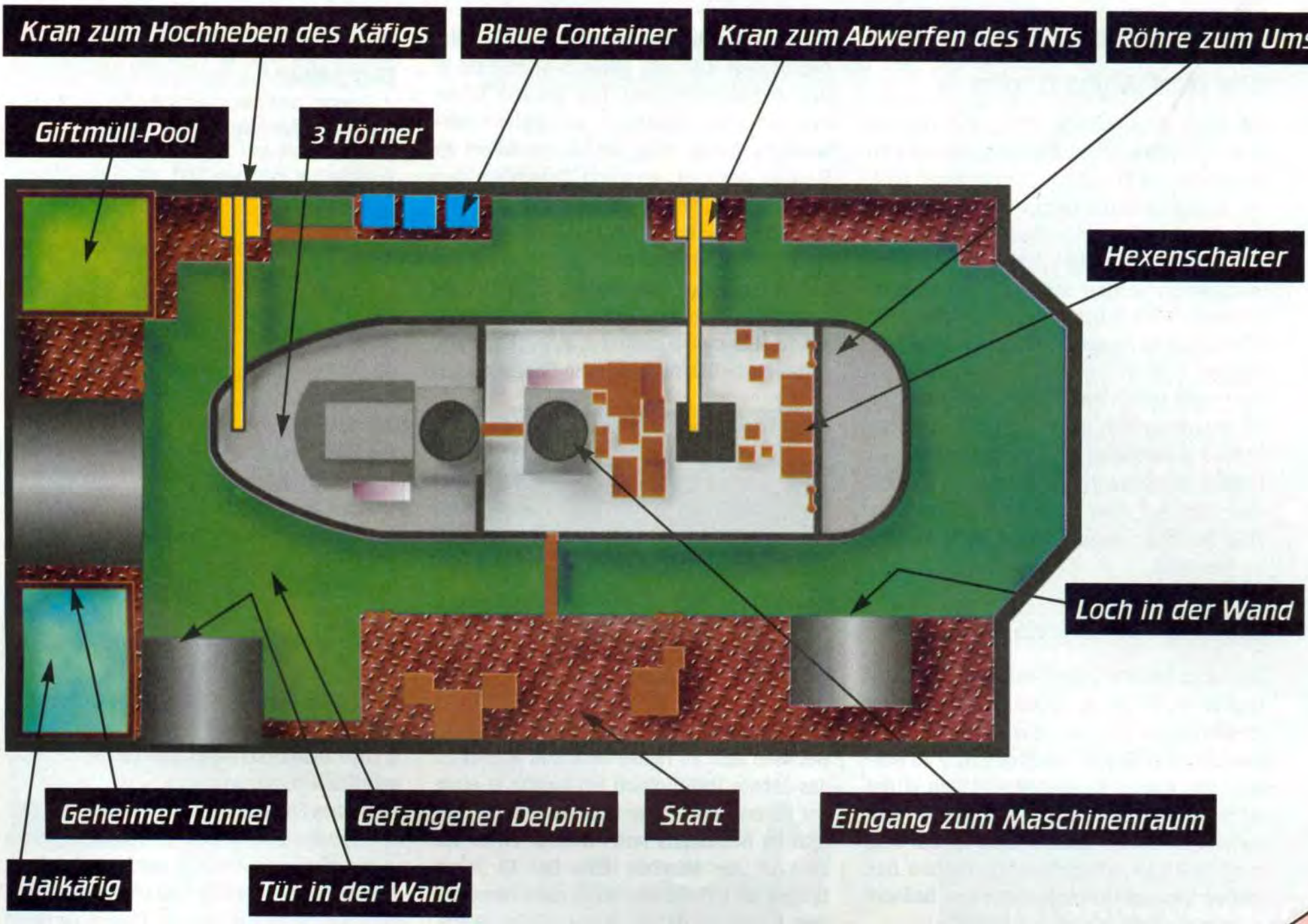
Das erste Stück findest du, wenn du geradeaus aufs Schiff läufst, dich dann nach rechts wendest, ans Ende des Schiffes läufst und in die Röhre ohne Zähne springst. Unten in der Röhre mußt du den Schalter mit einem Beak Bounce betätigen und dann den Raum über die selbe Leiter verlassen, über die du hineingekommen bist. Zurück an Deck, mußt du zur Mitte des Schiffs gehen und den Riesen-Schornstein in dessen Mitte suchen.

Verstecke der Extra-Honigwaben

Mumbo's Mountain

1. *Springe von dem steinernen Gesicht zu dem Wasser herunter, das aus dem Termitenhügel kommt, wenn du von Mumbo verwandelt worden bist. Auf halbem Wege das Seil hinab findest du eine Nische.*
2. *Schieße Eier in die Münder von dreien der Totempfähle und springe dann auf den letzten Kopf.*

Picke die kleine Tür auf der Seite auf und gehe hinein. Unten angekommen, mußt du die Wackelbrücke und die drei Antriebswellen überqueren. Wenn die Flügel vor dir langsamer werden, mußt du hindurchspringen, und schon bekommst du deinen Preis. Das zweite Stück findest du, wenn du den Maschinenraum-Abschnitt betrittst. Überquere die sich bewegende Plattform und springe die drei Antriebswellen hinauf. Wenn du durch die ersten rotierenden Flügel durch bist, gehst du nach rechts und springst durch die nächsten Flügel. Am anderen Ende findest du einen Schalter; betätige ihn und springe durch die zweiten rotierenden Flügel zurück. Nun siehst du vor dir weitere Rotoren. Springe hindurch und betätige den zweiten Schalter. Dadurch wird ein Zähler ausgelöst, und du mußt durch den Eingang zum Maschinenraum zurück an Deck gehen und zum hinteren Teil des Schiffes rennen, wo du ins Wasser springen und das Laubsägen-Stück einsammeln kannst. Um schnell aus dem Maschinenraum herauszukommen, solltest du gar keine Zeit damit verschwenden, durch die Rotoren hindurchzuspringen, sondern stattdessen die sich drehenden Kurbelwellen entlanglaufen und -springen. Das dritte Stück findest du, wenn du links um das Dock herumgehst, zwei Eier in das Zoll-Loch schießt, über die Brücke gehst und den Jinjo befreist. Schwimme dann durch das Loch im Hainetz, und du siehst eine leicht geöffnete Tür in der Dock-Wand. Schwimme hindurch und



arbeite dich bis nach oben vor, wo du mit einem Laubsägen-Stück belohnt wirst. Das vierte Stück bekommst du, indem du den gefangenen Delphin in der Nähe der Tür, die zum dritten Stück führt, von dem Anker befreist. Wenn du mit dem Delphin gesprochen hast, mußt du durch das Loch schwimmen, in das die Ankerkette führt. Laufe zum Ende des Korridors auf der anderen Seite des Raums und zu dem Schalter, der den Anker hebt. Das fünfte Stück findest du, wenn du dem engen Weg in der Nähe des Giftmüll-Pools folgst. Benutze das Jump Pad, um auf die Plattform zu kommen, gehe ganz herum und hinauf, bis du den dreieckigen Knopf an der Wand siehst. Betätige ihn mit dem Shoulder Barge und renne die Leiter hinauf nach rechts. Oben angekommen, mußt du schnell zu Kazooie umschalten, den Kran entlangrennen und dich am Ende fallen lassen. Dann kannst du gerade noch das Laubsägen-Stück erhaschen, bevor der Käfig wieder darauffällt (denke daran, noch einmal „Jump" zu drücken, bevor du auf der Erde aufkommst – so verlierst du keine Energie). Das sechste Stück findest du ebenfalls auf der Vorderseite des Schiffes. Picke an die Fenster auf beiden Seiten. Picke dann im Schlafzimmer an die Garderobentür, und du findest ein verstecktes Laubsägen-Stück. Das siebte Stück findest du, wenn du auf den Käfig auf der Vorderseite des Schiffes zurückspringst und dann einen Doppelsprung über die Schiffsbrücke machst. Hier findest du drei Schalter. Gib den folgenden Code per Beak Bounce ein, und du bekommst noch ein Laubsägen-Stück: 3, 1, 2, 1, 1, 1. Wenn du etwas falsch machst, mußt du den Code nochmals ganz von vorne eingeben und verlierst ein Stück Honigwabe.

Das achte Stück befindet sich auf dem großen Schornstein auf der Vorderseite des Schiffs. Klettere die Leitern hinauf und benutze die Brücken zwischen den beiden Schornsteinen, um nach oben zu kommen.

Das neunte Stück bekommst du, indem du alle fünf Jinjos einsammelst.

Das zehnte Stück findest du, wenn du dich in den Schiffsrumpf fallen läßt, der sich öffnet, wenn du den Schalter an dem Kran betätigst, an dem die TNT-Kiste hängt. Von hier aus mußt du den Kisten-Boß besiegen, indem du Goldfedern und Eier benutzt. Dann bekommst du dein Stück.

Das elfte Stück findest du, wenn du ganz an dem Seil hinaufkletterst, mit dem die TNT-Kiste am Kran befestigt ist. Oben auf dem Kran siehst du einen Schalter auf einer Plattform vor dir. Du mußt hinüberschlittern und einen Beak Bounce ausführen. Du kannst nur diesen Sprung ausführen – laß also nicht locker, und du erhältst deinen Preis.

Verstecke der Honigwaben

Treasure Trove Cove

1. Schwimme/springe von der Insel mit dem letzten Kreuz, wo du die Schatzkiste gefunden hast, ins Meer.

2. Renne zu dem Riesen-Einsiedlerkrebs, springe rechts von ihm ins Wasser und schwimme unter Wasser die Mauer entlang.

Verstecke der Honigwaben

Clanker's Cavern

1. Neben der Plattform mit dem Extraleben in der Nähe von Clankers Flosse führt eine Röhre ins Wasser. Schwimme von unten her hinein.

2. In der Nähe der Röhre, die zum orangefarbenen Jinjo hinabführt, findest du links eine andere Röhre. Du mußt einen Beak Bust auf das Gitter anwenden, wie du es gemacht hast, um den Jinjo zu bekommen.

Level 9: Click Clock Woods

Alle fünf Jinjos finden

Der erste Jinjo befindet sich ganz oben auf dem Hauptbaum im Frühlingsabschnitt, gegenüber der Tür, die du aufgebrochen hast, um an das erste Laubsägen-Stück zu gelangen. Er steht auf einer Bärenfalle, du mußt also eine Goldfeder benutzen oder als Biene wiederkommen. Den zweiten Jinjo findest du in dem Riesen-Bienenstock – besuche Mumbo, und du bekommst ihn. Der dritte Jinjo befindet sich im Sommerabschnitt. Gehe am Start nach rechts und renne in die Ecke, um ihn einzusammeln. Er ist im Gras versteckt, halte also die Augen offen. Jinjo Nummer vier findest du hinter deiner Pflanze im Herbst-Abschnitt auf einem Laubhaufen. Der letze Jinjo befindet sich auf Mumbos Hütte im Winter-Abschnitt.

Die Mumbo-Tokens finden

Das erste Mumbo-Token findest du gleich zu Beginn des Frühlings-Abschnittes. Du kannst es gar nicht verfehlen, aber du mußt es als Biene einsammeln, um nicht getroffen zu werden. Das zweite Token befindet sich in der Nähe des kleinen braunen Feldes bei dem Bullen. Ein drittes Token findest du auf dem großen Bienenstock in halber Höhe des großen Baumes. Token Nummer vier befindet sich in dem hölzernen Baumhaus in 2/3-Höhe des großen Baumes. Token 5 findest du in dem Eichhörnchenbau. Das sechste Token bekommst du, indem du den Felsen zerschlägst, der den Weg zur Tür des Bibers im Sommer-Abschnitt versperrt. Zerschlage den Felsen, und du findest das Token. Er wird dich einladen, aber du kommst den steilen Hang nicht hinauf. Das siebte Token findest du, indem du weiter die grünen Blätter hinaufgehst, die dich zum dritten Stück führen. Token Nummer 8 befindet sich genau vor Eyries Nest. Das neunte Token findest du auf

der hinteren Seite deiner Pflanze, die du wachsen läßt. Im Herbst-Abschnitt findest du das zehnte Token gleich am Anfang in einer der Bärenfallen. Token Nummer elf befindet sich im Baumhaus und Nummer zwölf auf dem Ast über Mumbos Hütte. Das 13. Token findest du auf der Plattform ganz oben auf dem Baum, vor der Tür. Das 14. Token befindet sich in den Überresten des Bienenstocks im Winterabschnitt, das 15. in der Nähe der Überreste deiner Pflanze. Das Token Nummer 16 findest du hinter der Baumstumpf-Insel, Nummer 17 unter dem Schnellball-Werfer außerhalb von Mumbos Hütte.

Verstecke der Extra-Honigwaben

Bubblegloop Swamp

1. In Mumbos Hütte mußt du einen Backflip auf das Regal machen.
2. Auf dem Schaffnerhäuschen in der Riesenschildkröte – auch hier mußt du wieder deinen Backflip-Sprung ausführen.

Die Laubsägen-Stücke finden

Das erste Stück befindet sich im Frühlings-Abschnitt der Welt. Drehe dich am Start herum und schlage auf den Schalter. Dann öffnet sich die Tür zum Frühlings-Abschnitt. Gehe hinein und wende sich nach rechts. Schwimme durch das Wasser, bis du eine Rampe nach rechts siehst. Gehe dort hinauf, bis du auf den wirklich steilen Abschnitt kommst: Gehe dort hinauf und weiter bis zu dem Riesen-Bienenstock. Ignoriere ihn und springe auf die versteckten Plattformen zu deiner Rechten. Gehe darauf weiter, bis du zu einem alten Baumhaus kommst. Lasse dich auf den Weg unter dem Baumhaus fallen und gehe darauf entlang, bis du zu dem Eichhörnchenbau kommst. Wenn du dort ankommst, mußt du den Schalter am Boden mit einem Beak Bust betätigen. Daraufhin öffnet sich die Tür zum Sommer-Abschnitt. Benutze die kleinen Holzplattformen am anderen Ende, um zu einer Holztür zu gelangen. Picke die Tür auf, und du findest das erste Laubsägen-Stück.

Das zweite Stück findest du, wenn du Mumbos Hütte besuchst, wo er dich in eine Biene verwandelt. Nach der Verwandlung mußt du so hoch wie möglich fliegen, und du findest das Laubsägen-Stück auf einer kleinen Holzplattform.

Das dritte Stück findest du im Sommer-Abschnitt. Folge dem Weg, der den großen Baum hinaufführt, wie du es vorher schon im Frühlings-Abschnitt getan hast.

Dieses Mal mußt du dich oben an dem steilen Abschnitt nach rechts wenden und über die grünen Blätter springen, um an das Laubsägen-Stück heranzukommen.

Das vierte Stück findest du, wenn du den Riesen-Bienenstock im Sommer besuchst. Gehe in den Bienenstock hinein, indem du den Beak Bust auf das viereckige Feld oben anwendest, und bekämpfe alle Bienen. Dann bekommst du das Laubsägen-Stück.

Das fünfte Stück findest du im alten Baumhaus im Sommer-Abschnitt. Betrete das Haus und gehe vorsichtig zum anderen Ende, wobei du auf die großen Spalten achtgeben mußt. Am anderen Ende siehst du deine Belohnung.

Das sechste Stück bekommst du, indem du den Beak Bust auf den Felsen anwendest, der im Sommerabschnitt den Bau des Bibers blockiert. Daraufhin mußt du zur selben Stelle im Herbst-Abschnitt zurückkehren und durch den Eingang hindurchschwimmen. Dann bekommst du dein Laubsägen-Stück.

Das siebte Stück erhältst du, wenn du zunächst Eier von hinten in das Loch in der Mitte des braunen Feldes im Frühlings-Abschnitt feuerst. Gehe dann im Sommer dort hinauf und benutze den Beak Bust auf das Kamel, um deine Pflanze zu wässern. Tue dasselbe ein letztes Mal im Herbst-Abschnitt, und du erhältst deinen Preis. Um an ihn heranzukommen, mußt du dich von einer Plattform oben herabfallen lassen – renne einfach vom Ende des Bienenstocks herunter.

Verstecke der Extra-Honigwaben

Gobi's Valley

1. Besuche Gobi neben der Sphinx ein letztes Mal mit dem fliegenden Teppich. Wende den Beak Bust auf ihn an, und er spuckt deinen Preis aus.
2. Hinter der Pyramide, dort, wo du das Fliesen-Puzzle gelöst hast, befindet sich ein Schalter. Drücke ihn, und das Extra-Honigwabenstück erscheint im Riesenkaktus. Um heranzukommen, mußt du hindurchfliegen – gib' aber auf die Stacheln acht!

Verstecke der Extra-Honigwaben

Freezeezy Peak

1. Gehe als Walroß durch den kleinen Tunnel im hinteren Bereich der Walroß-Höhle.
2. Entferne den Schneeball-Werfer in der Mitte des Dorf-Abschnittes.

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

NINTENDO64 GAMES

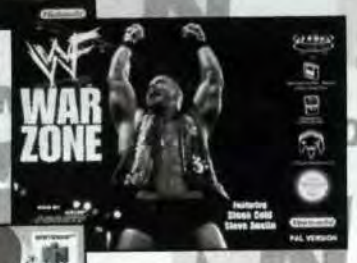
F1 World Grand prix
Dt. Anl.
89,90 DM

Int. Super Star Soccer 98
Kompl. Dt.
89,90 DM

All Star Baseball
Dt. Anl.
114,90 DM

Iggy's Reckin' Balls*
Kompl. Dt.
94,90 DM

Banjo Kazooie
Kompl. Dt.
89,90 DM



WWF Warzone
Dt. Anl.
104,90 DM

1080° Snowboarding
Dt. Anl.
89,90 DM

Cruis'n World
Dt. Anl.
89,90 DM

F-Zero X (11/98)
Dt. Anl.
89,90 DM

Forsaken
Kompl. Dt.
114,90 DM

Turok 2 (11/98)
Kompl. Dt. bzw. Engl.
94,90 DM

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG
BEI VORBESTELLUNGEN !!!
Gilt nur bei noch nicht erschienenen Produkten!!!

Nintendo®, Game Boy, Nintendo 64, N64 and the "N64"-Logo are registered trademarks of NINTENDO CO., LTD.

NINTENDO64 GAMES

ACCLAIM SPORTS SOCCER*	DA	114,90
AERO GAUGE	DA	139,90
ALL STAR TENNIS '99	DA	99,90
BIO FREAKS (10/98)	DA	129,90
BOMBERMAN 64	KD	89,90
BUCK BUMPLE*	KD	139,90
BUST A MOVE 2	KD	89,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	89,90
CHOPPER ATTACK	DA	129,90
DUAL HEROES	DA	129,90
EARTHWORM JIM 3D (11/98)	KD	99,90
EXTREME G	KD	89,90
EXTREME G2 (11/98)	KD	104,90
FIGHTERS DESTINY	DA	129,90
FRANKREICH 98	KD	99,90
G.A.S.P.	DA	139,90
GEX 3D: ENTER THE GECKO (10/98)	DA	134,90
GOEMON - MYSTICAL NINJA	DA	139,90
GT 64 CHAMPIONSHIP.	KD	139,90
LYLAT WARS	KD	89,90
MAGIC ZONE PRO 98*	DA	139,90
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE	DA	124,90
MISCHIEF MAKERS	DA	89,90
MULTIRACING CHAMPIONSHIP	DA	119,90
NAGANO WINTER GAMES 98	DA	89,90
NASCAR 99 (11/98)	DA	119,90
NBA COURTSIDE	DA	89,90
NBA PRO 98	DA	139,90
NFL QUARTERBACK CLUB '99	KD	89,90
NHL '99 (10/98)	KD	119,90
OFFROAD CHALLENGE	DA	139,90
OLYMPIC HOCKEY	DA	139,90
RAMPAGE WORLD TOUR	DA	129,90
ROBOTRON 64	DA	129,90
SNOWBOARD KIDS	DA	89,90
STARSHOT (11/98)	DA	109,90
SUPER MARIO 64	KD	89,90
TUROK	KD	89,90
V-RALLY (10/98)	KD	104,90
WAVERACE	KD	89,90
WAIALAE COUNTRY GOLF (10/98)	DA	104,90
WCW VS. NWO	DA	139,90
WWF VS. NWO: REVENGE (10/98)	KD	139,90
WCW NITRO (10/98)	DA	139,90
WIPEOUT 64	DA	99,90
YOSHI'S STORY	KD	89,90

Mission Impossible
Dt. Anl.
99,90 DM

NINTENDO64 ZUBEHÖR

ANTENNENKABEL	DA	55,90
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
LX4 TREMOR RUMBLE PACK	DA	24,90
LX4 GAMESTER LENKRAD+PED.	DA	124,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
MULTI ADAPTER N64 PASSPORT	E	99,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE	DA	249,00

GAME BOY COLOR

LIEFERBAR AB 11/98	DA	149,00
NINTENDO MINI CLASSICS (FIRE, PARACHUTE, SUPER MARIO, DONKEY KONG)	JE	19,90

F-1 World Grand Prix incl. Gamester LX-4 Lenkrad + Pedale
(mit Rumble Funktion und Rennschaltung)
Dt. Anl. 199,90 DM

Wial VERSAND

http://www.wial.de

VERSANDZENTRALE

Anschrift:
WIAL Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestellhotline
08142-59640

Bestellfax
08142-54654

Öffnungszeiten:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

WIAL SHOPS

WIAL SHOP AUGSBURG
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.
86150 Augsburg
Mo. - Fr.: 9 - 13.30 Uhr + 14 - 18 Uhr
Sa.: 9 - 12 Uhr

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
64283 Darmstadt
Mo - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 16 Uhr

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
63263 Neu Isenburg
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2
85057 Ingolstadt
Mo. - Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr.: 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr
Sa.: 9 - 13 Uhr

WIAL SHOP SIEGEN
NEU
High Density
Siegstraße 55
57076 Siegen
Mo. - Fr.: 10 - 18 Uhr, Sa.: 10 - 14 Uhr

WIAL SHOP SONTHOFEN
NEU
Magic Media
Blumenstraße 17
87527 Sonthofen
Mo. - Fr.: 9³⁰ - 18³⁰ Uhr, Sa.: 9³⁰ - 12³⁰ Uhr

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGLISCH, KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten pro Sendung:
Nachnahme plus 9,90 DM, Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Mindestbestellwert: 24.00 DM. Softwarebestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

Das achte Stück findest du, wenn du das Adlernest im Frühlingsabschnitt besuchst. Wenn du dort ankommst, findest du ein Riesenei, das jenem in Bubblegloop Swamp ähnelt. Wende den Beak Bust darauf an. Ein Baby-Adler erscheint und schläft sofort ein. Wennn du den Sommer-Abschnitt betrittst, wacht der Adler auf und bittet dich darum, fünf Raupen zu suchen. Wenn du diese gefunden hast, mußt du sie zu ihm bringen, und er schläft wieder ein. Wenn du den Herbst-Abschnitt betrittst, wirst du noch einmal darum gebeten, Raupen zu finden, doch dieses Mal mußt du zehn Stück finden. Mach dir aber deswegen keine Sorgen, du kannst ohne Probleme in den Sommerabschnitt zurückkehren und noch einmal die selben Raupen wie vorher einsammeln. Füttere den Adler mit den zehn Raupen, und er schläft wieder ein.
Wenn du nun den Winterabschnitt betrittst, bekommst du ein Laubsägen-Stück dafür, daß du dem Adler das ganze Jahr über geholfen hast.
Das neunte Stück findest du, wenn du das Eichhörnchen im Herbst-Abschnitt besuchst. Es bittet dich dann darum, sechs Eicheln zu suchen, die sich alle in seiner Nähe befinden.
Das zehnte Stück erhältst du, indem du alle Jinjos einsammelst.
Das elfte Stück bekommst du, wenn du den Winter-Abschnitt betrittst. Von der fliegenden Scheibe auf der Baumstamm-Insel aus mußt du nach oben links fliegen und den Schneeball-Werfer entfernen. Daraufhin kannst du den Hexenschalter aktivieren, und ein Laubsägen-Stück erscheint außerhalb der Welt. Kehre zu Mumbo im Frühling zurück und verlasse die Welt als Biene. Nun kannst du hinauffliegen und deinen Preis holen.

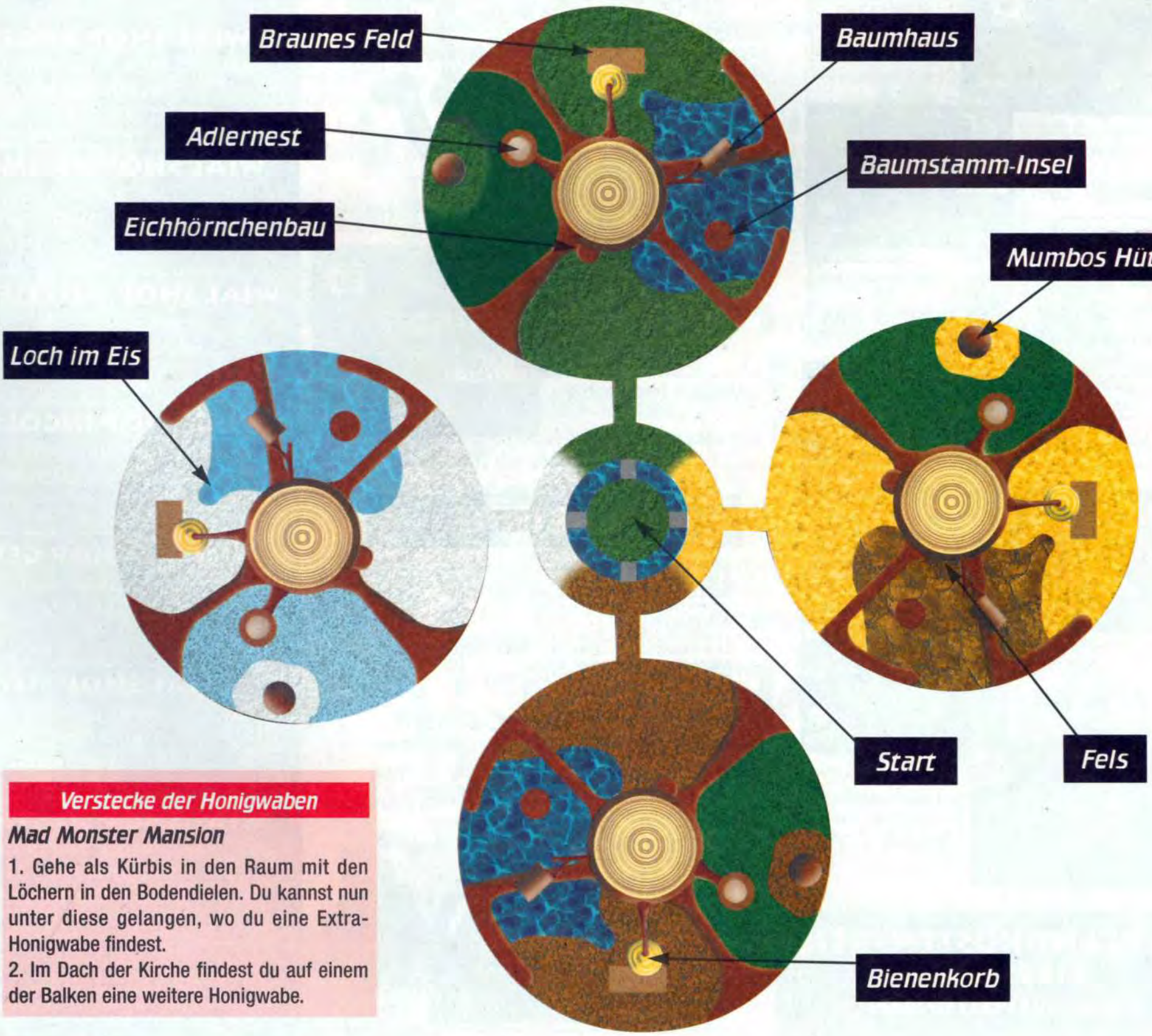
Gruntildas Quiz

Bei Gruntildas Quiz mußt du über ein Riesen-Spielbrett gehen und Fragen zum Spiel beantworten. Jedesmal, wenn du eine Frage falsch beantwortest oder eine Aufgabe nicht lösen kannst, verlierst du Energie. Auf den verschiedenen Vierecken mußt du verschiedene Aufgaben erfüllen. Entweder mußt du Gruntildas Fragen beantworten, oder du mußt eine Stelle des Spiels benennen, die dir auf einem Bild gezeigt wird. Alternativ dazu kann es auch sein, daß du eine der Aufgaben im Spiel lösen oder ein Geräusch oder die Stimme einer Spielfigur erkennen mußt. Auf deinem Weg kommst du auch über Joker-Felder, auf denen du eine Frage beantworten oder Aufgaben lösen mußt, die zufällig gewählt sind. Wenn du die Frage richtig beantwortest, bekommst du zwei Joker-Karten, mit denen du zwei Felder überspringen kannst. Halte immer Ausschau nach den Feldern mit den Totenköpfen. Diese sind ebenfalls willkürlich verteilt, aber wenn du einen

Verstecke der Extra-Honigwaben

Rusty Bucket Bay

1. Tauche von der Glocke im Haibassin aus direkt ins Wasser. Dort findest du einen geheimen Durchgang zu einem Raum mit einem Schalter. Drücke ihn und benutze die fliegende Scheibe, um zur Decke des Raumes heraufzuschweben und dort die Extra-Honigwabe mitzunehmen.
2. Über dem Tunnel, der zum Maschinenraum führt, befindet sich ein anderer Tunnel, in dem du ebenfalls eine Extra-Honigwabe findest.



Verstecke der Honigwaben

Mad Monster Mansion

1. Gehe als Kürbis in den Raum mit den Löchern in den Bodendielen. Du kannst nun unter diese gelangen, wo du eine Extra-Honigwabe findest.
2. Im Dach der Kirche findest du auf einem der Balken eine weitere Honigwabe.

Fehler machst, fällst du von der Karte in die Lava herab. Wenn du die Joker-Karten eingesammelt hast, mußt du sie dazu benutzen, um die Totenkopf-Felder zu überspringen. Dieser Abschnitt ist ganz allgemein etwas unberechenbar, und es gehört ein bißchen Glück dazu, ihn zu bewältigen, aber wenn du den Weg links um das Brett herum wählst, verbesserst du deine Chancen, denn er ist etwas leichter, weil es weniger Totenkopf-Felder gibt.

Die letzte Schlacht

Bevor du in den Riesenkessel in der Mitte des letzten Raumes springst, mußt du erst die letzten paar gekennzeichneten Türen öffnen, wo du jede Menge Boni und ein letztes Bild findest, das deine Energie verdoppelt. Wenn du all diese Sachen eingesammelt hast, mußt du in den Riesenkessel springen, und du wirst auf das Dach geschossen, wo du mit Gruntilda kämpfen mußt. Ihre Attacken kommen in fünf Wellen. Nach jeder Welle, die du abwehrst, erhältst du als Belohnung ein Energie-Stück. Zuerst fliegt sie eine Attacke auf ihrem Besenstiel gegen dich. Springe einfach aus dem Weg, wenn sie sich dir nähert, und wenn ihr Besenstiel herunterkommt, mußt du hinrennen und sie picken. Wiederhole dies viermal, und sie geht zur zweiten Attacke über. Sobald die erste Attacke endet, mußt du eine goldene Feder benutzen, um dich zu schützen – dies mußt du nun jedesmal zwischen den Attacken tun. Nun schwebt sie über die Zinnen und schleudert jeweils vier Feuerbälle nach dir. Verstecke dich hinter den Zinnen und springe jedesmal, wenn sie gerade nicht feuert, auf die Zinnen und bewerfe sie mit Eiern. Treffe sie mit drei Eiern – sie fliegt dann auf die andere Seite des Turms. Wiederhole dies noch einmal. Wenn du sie auf jeder Seite des Turms triffst, beginnt sie mit der dritten Attacke. Diesmal mußt du hinter ihr herfliegen. Du mußt viermal die Dive Bomb anwenden – bleibe deshalb so nahe an ihr dran wie möglich. Wenn dir die Federn ausgehen, kannst du dir jede Menge neue holen, indem du auf dem Turm landest. Wenn du Gruntilda viermal triffst, geht sie zur vierten Attacke über. Nun fliegt sie herum und bewirft dich mit Feuerbällen.Werfe Eier in die Löcher aller Jinjo-Statuen, bis sie sich schließen. Wenn sich die Löcher schließen, fliegt der jeweilige Jinjo hoch und attackiert die Hexe. Wenn alle vier losgeflogen sind, erscheint in der Mitte des Turmes ein riesiger Jinjo mit Löchern auf jeder Seite. Feure Eier in alle Löcher; nun erscheint der letzte Jinjo und erledigt die Hexe. Du wirst deine übrigen goldenen Federn nun brauchen, um nicht getroffen zu werden, wenn du zwischen den Löchern hin- und herrennst.

Verstecke der Extra-Honigwaben

Click Clock Wood

1. Springe im Winterabschnitt in das Loch im Eis und schwimme zum Biberbau hinunter.
2. Fliege im Winter-Abschnitt zu dem Fenster über dem Eichhörnchenbau und gehe hindurch.

CYBER SPACE
INTERACT
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet
64 BIT POWER

SV 380 V3 RACING WHEEL 64
Auf der Rennbahn live dabei
• Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
• Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
• Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz • Tisch- oder Aufsitzbedienung • Kein zwingender Einsatz der Fußpedale
unverbindl. Preisempf. DM 149,95

SV 393 A TREMOR PAK
Vibration unit
• Vibrations-Einheit mit
• Eingebauter Memory Card Slot
• Real Vibration
• Ultimative Realitätsnähe
• Intensität in zwei Stufen regelbar
• Stromsparmodus
unverbindl. Preisempf. DM 49,95

SV 923 GAMEBOY TRAVEL PACK
Mit dem GameBoy unterwegs
• Stabile gepolsterte Gürteltasche • Passend für GameBoy und Zubehör • Reißverschlüsse
• Sicherheitsschnallen • Modisches Design
unverbindl. Preisempf. DM 29,95

SV 384 ULTRARACER 64
Handliches Mini-Lenkrad für N64
• Analoges Mini-Lenkrad • Trigger für Gas und Bremse
• Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
• Vier digitale Richtungstasten • Zehn Feuertasten
• Tastenumbelegungsfunktion • LED Status Indikator
• Memory Card Slot
unverbindl. Preisempf. DM 79,95

INTERACT
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Erster Teil

MISSION: IMPOSSIBLE

Hier ist er endlich, unser vielfach gewünschter Führer zu dem spannungsgeladenen Spieleknaller Mission: Impossible! In der vorliegenden Ausgabe führen wir euch durch die Possible- und Impossible-Levels der ersten beiden Missionen und versorgen euch sowohl mit vollständigen Karten als auch mit Hinweisen, wie man die verschiedenen Schwierigkeiten angeht, die sich euch im Laufe des Spiels in den Weg stellen.

Mission 1: The Ice Hit

Die erste Mission gliedert sich in zwei Abschnitte: Du mußt die Basis des Waffenhändlers infiltrieren und ein U-Boot mit illegalen Missiles zerstören. Dazu mußt du dir jedoch erst Zutritt zum Sub Pen verschaffen, indem du die Basis bei Lundkwist passierst.

The Lundkwist Base

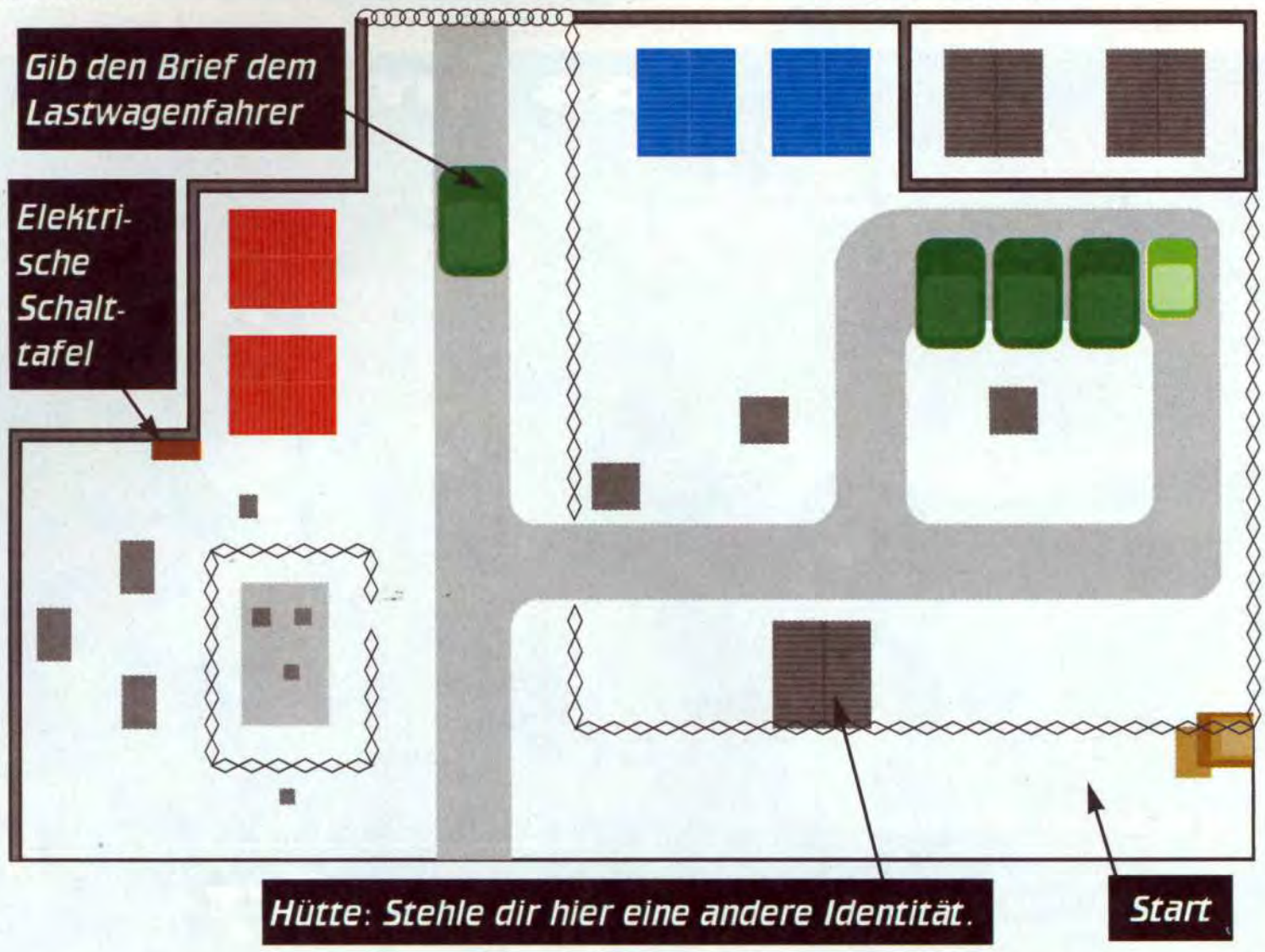
Mission: Possible

Die Possible-Mission erfordert die Erfüllung dreier Ziele: wechsle deine Identität, finde eine Begründung für einen Botengang und verschaffe dir mit Clutter Zutritt zum Sub Pen. Zu Beginn der Mission kontaktiert dich Phelps und teilt dir mit, daß er eine mögliche Person gefunden hätte, deren Identität man annehmen könnte. Sobald du die Message erhalten hast, läufst du nach rechts und springst auf die Kisten, um über den Zaun zu gelangen. Auf der anderen Seite rennst du zu der Hütte, die auf der Karte verzeichnet ist, und betrittst sie. Dort findest du den Mann, den du suchst. Schalte ihn mit deiner Pistole aus und benutze den Face Maker, um seine Identität anzunehmen. Wenn er in dem Moment, in dem du die Hütte betrittst, nicht anwesend ist, wartest du, bis er auftaucht. Sobald du seine Identität angenommen hast,

steckst du deine Pistole weg und begibst dich zu dem Schreibtisch auf der Rückseite des Raums. Dort findest du einen Brief, die Begründung für deine Mission.
Verlasse die Hütte und arbeite dich vor zu dem Tor und zum Sub Pen. Sobald du ankommst, gehst du auf die Wache zu und zeigst ihr den Brief. Er sagt dir, daß er nur Fahrzeuge durchlassen darf – du mußt also improvisieren. Laufe auf den Mann zu, der vor dem Tor um das Fahrzeug herumgeht, und zeige ihm die Notiz. Er bietet dir an, sie für dich nach drinnen zu bringen. Sobald er in den Wagen steigt und den Motor anläßt, läufst du hinter das Fahrzeug und drückst den Action-Knopf. Dann springst du hinten auf den Wagen – Clutter rennt hinten aus der Hütte raus und schließt sich dir an. Nun wirst du in den zweiten Abschnitt der Mission transportiert.

Mission: Impossible

Im Level mit dem Impossible-Schwierigkeitsgrad mußt du die gleichen Ziele verfolgen wie im Possible-Level, aber diesmal bekommst du zusätzlich noch eine Extra-Aufgabe gestellt. Es gilt jetzt, auch noch das elektronische Energie-Schaltpult zu zerstören, das ebenfalls auf der Karte zu sehen ist. Zerschieße es mit deiner Pistole, nachdem du deine Identität geändert hast. Paß jedoch auf: Wenn du gesehen wirst, scheiterst du bei deinem Auftrag. Stelle dich neben das Schaltpult und warte, bis die Wache vorbeimarschiert ist, bevor du deine Pistole ziehst und schießt. Sobald die beiden nebeneinanderliegenden Schaltpulte zerstört sind, setzt du die Mission wie im Possible-Modus fort.



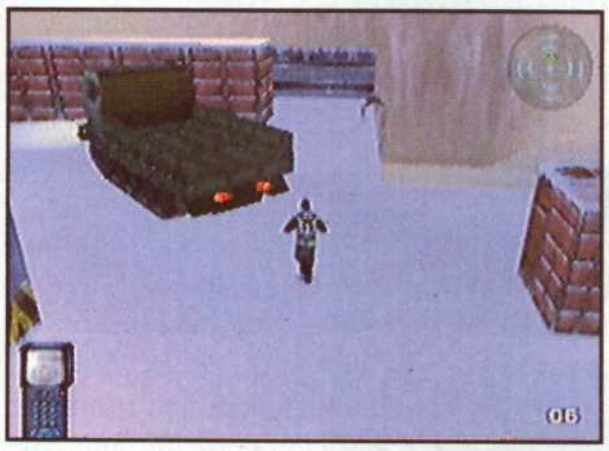
The Sub Pen

Mission: Possible

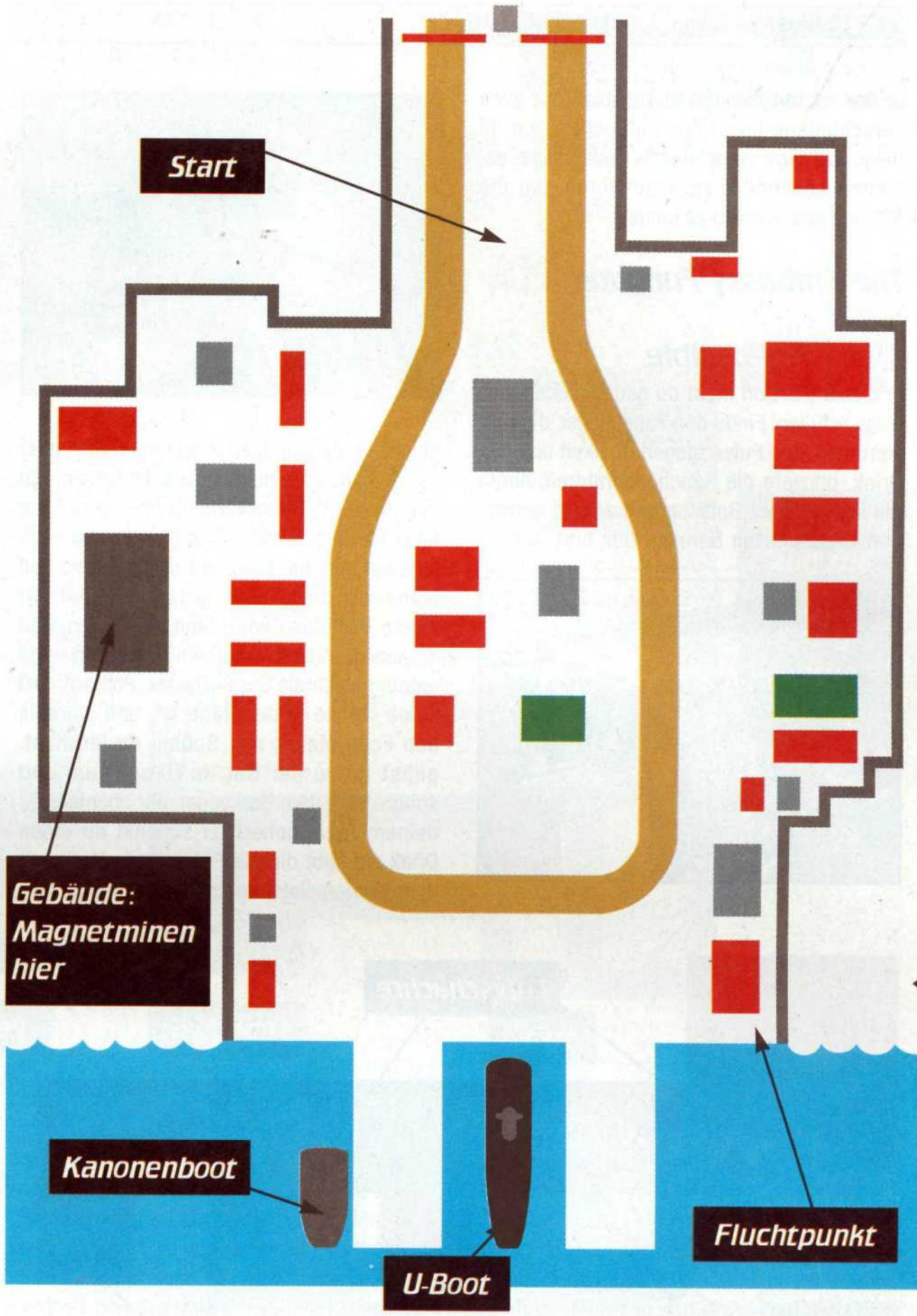
Sobald du auf die andere Seite der Basis gelangst, kommst du zum Sub Pen, wo du wiederum drei Aufgaben erfüllen mußt. Diesmal gilt es, die Magnetminen zu finden, sie

an Clutter weiterzugeben und mit dem Fluchtboot abzuhauen. Sobald du den Lastwagen verläßt, zerspringt deine Gesichtsmaske in Stücke, und du mußt die Dinge etwas langsamer angehen. Arbeite dich zu dem Gebäude vor, das auf der Karte markiert ist, und betrete es. Innen findest du auf der anderen Seite ein Regal mit den Minen.

Sobald du sie hast, begibst du dich damit zu Clutter, der ebenfalls auf deinem Feldscanner sichtbar ist. Ab diesem Punkt fängt wieder alles an, schiefzulaufen. Phelps wird dich kontaktieren und dir sagen, daß du das Kanonenboot ausschalten mußt oder aber nicht in der Lage sein wirst zu entkommen.

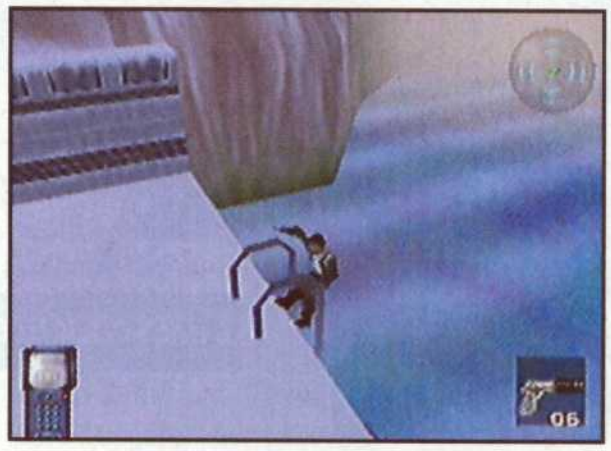


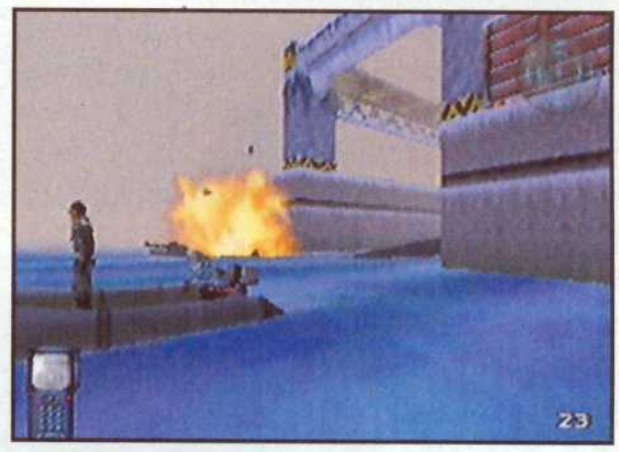
Glücklicherweise läßt dir Clutter eine Mine zurück. Trage sie zu dem Kanonenboot und plaziere sie an dessen Seite. Dann heißt es nur noch, so schnell wie möglich wegzukommen. Dazu mußt du zu der Leiter hinüberrennen, die zum Wasser führt. Dort schnappst du dir das Boot, das auf dich wartet. Da du in dieser Mission keine Maske hast, mußt du viel mehr herumschleichen und die Gebäude als Deckung benutzen – geh die Sache sehr langsam an. Wenn dir ein Wächter folgt, versteckst du dich einfach hinter einer Wand und paßt ihn ab. Du kannst ihn dann erledigen, ohne allzuviel Aufsehen zu erregen.



Mission: Impossible

Der Mission: Impossible-Level fordert von dir die Erfüllung derselben Aufgaben wie die





Possible-Mission, aber diesmal sind die Wachen viel aufmerksamer. Außerdem hast du nicht so viel Munition dabei wie in der Possible-Mission. Nimm dir Zeit und laß jeden Schuß sitzen. Nun mußt du noch vorsichtiger und hinterlistiger sein, wenn du das Boot und die Minen finden willst, ohne dabei erwischt zu werden.

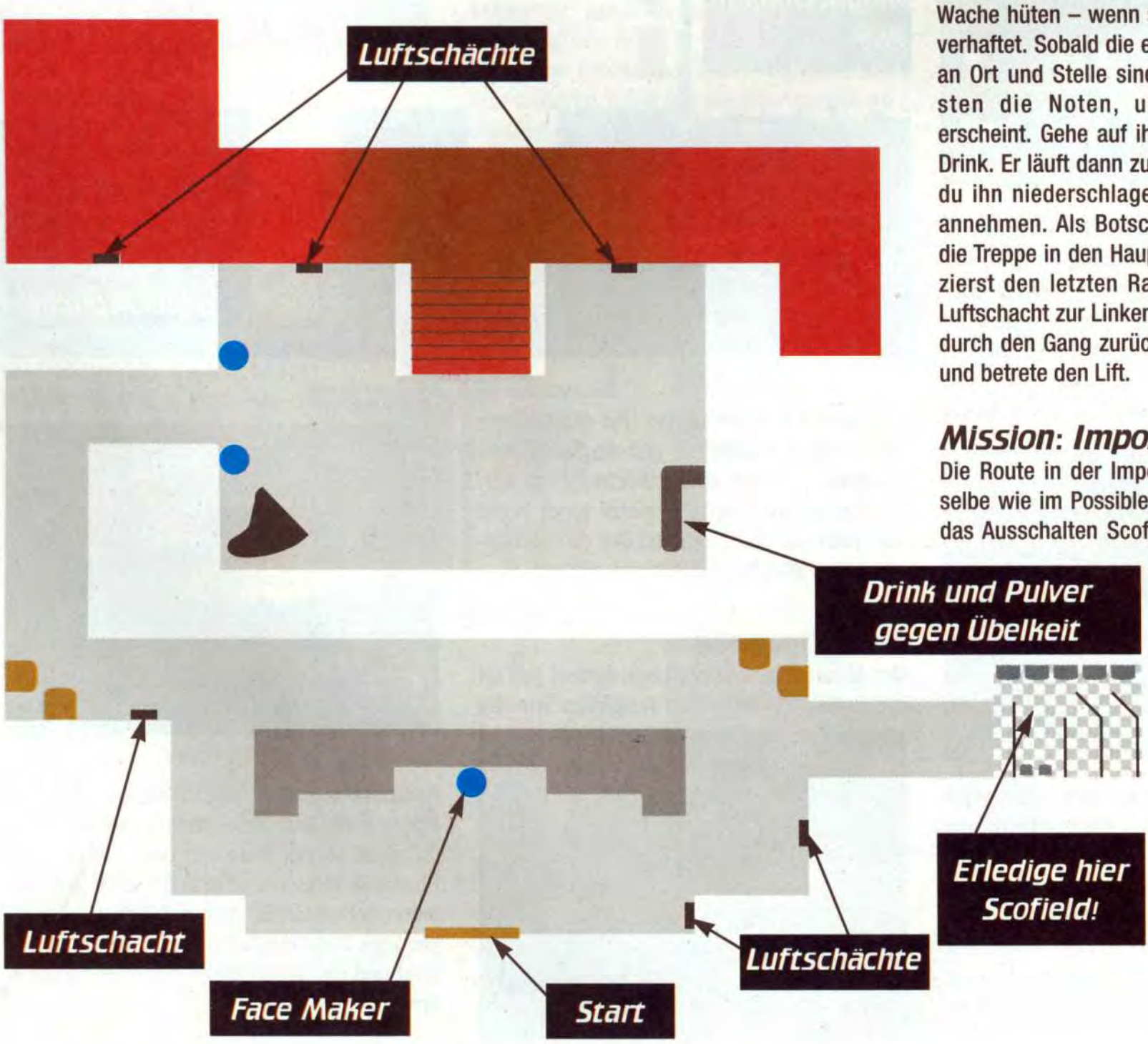
Mission 2: Recover NOC List

In der letzten Mission mußtest du nur zwei verschiedene Locations aufsuchen, um all deine Aufträge zu erfüllen – diesmal gilt es, sieben Abschnitte zu absolvieren, um die Mission abschließen zu können.

The Embassy Function

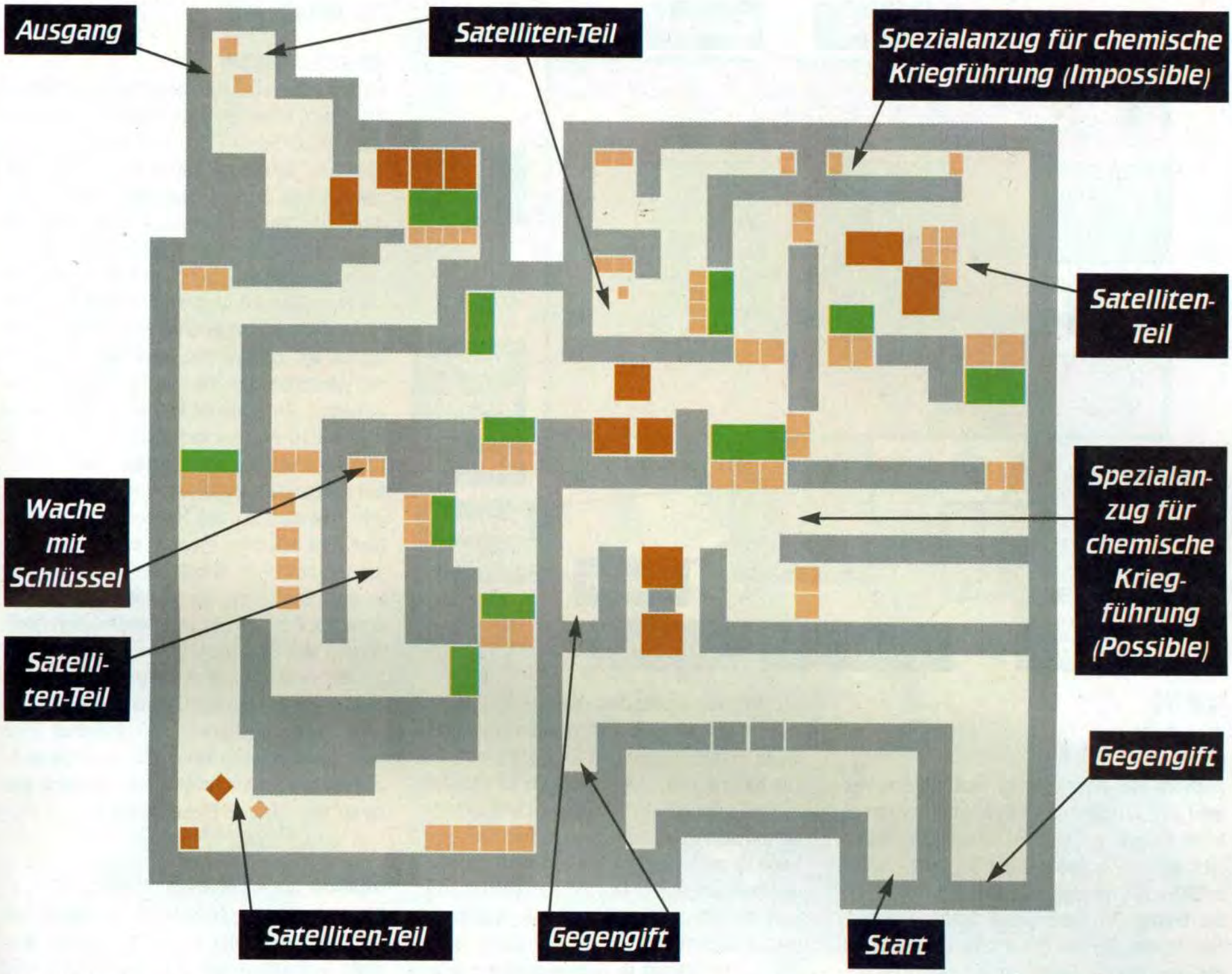
Mission: Possible

In dieser Mission mußt du genau sieben Aufträge erfüllen: Finde den Face Maker, die Klaviernoten, das Pulver gegen Übelkeit und den Drink, plaziere die Rauchgeneratoren, nimm die Identität des Botschafters an und betrete den abgesperrten Bereich. Das hört sich so an, als ob du eine Menge zu tun hättest, aber es ist nicht so schwierig, wie es scheint. Zu Beginn des Levels erzählt dir Phelps, daß ein Killer namens Scofield hinter dir her ist – sei also auf der Hut. Gehe auf die Frau und den Mann vor dir zu und sprich zweimal mit ihnen. Der Mann wird dann weggehen, und du kannst mit der Frau allein sprechen – sie entpuppt sich als Sarah Davies. Paß auf, daß keine Wache in der Nähe ist, und sammle den Face Maker ein. Sobald du ihn hast, gehst du zu der Bar im Hauptraum und sprichst mit dem Barkeeper, der ebenfalls zu deinem Team gehört. Er schenkt dir einen Drink ein, gibt dir das Pulver und rät dir, mit dem Klavierspieler zu sprechen. Befolge seinen Rat – der Pianist erzählt dir, daß der Botschafter erscheinen wird, wenn er seine Nationalhymne hört, aber irgend jemand die Noten geklaut hätte. Nun kannst du Scofield sehen; sie trägt ein rotes Kleid. Verlasse den Hauptraum und sprich mit dem Paar, das auf den Stühlen sitzt. Danach findest du die Noten auf einer der beiden Sitzgelegenheiten. Lauf' in den nächsten Raum und warte, bis Scofield erscheint – erledige sie, schließe die Tür zu der Kabine und verlasse das Bad. Als nächstes plazierst je einen Rauchgenerator in den fünf Luftschächten des Erdgeschosses. Den sechsten Rauchgenerator kannst du erst anbringen, wenn du dich als Botschafter verkleidet hast; hebe dir das Ganze also für später auf. Wenn du die drei Generatoren in den Korridoren anbringst, solltest du dich vor der patrouillierenden Wache hüten – wenn sie dich sieht, wirst du verhaftet. Sobald die ersten fünf Generatoren an Ort und Stelle sind, gibst du dem Pianisten die Noten, und der Botschafter erscheint. Gehe auf ihn zu und benutze den Drink. Er läuft dann zur Toilette – dort kannst du ihn niederschlagen und seine Identität annehmen. Als Botschafter marschierst du die Treppe in den Hauptraum hinauf und plazierst den letzten Rauchgenerator in dem Luftschacht zur Linken. Kehre dann um, gehe durch den Gang zurück an der Wache vorbei und betrete den Lift.



Mission: Impossible

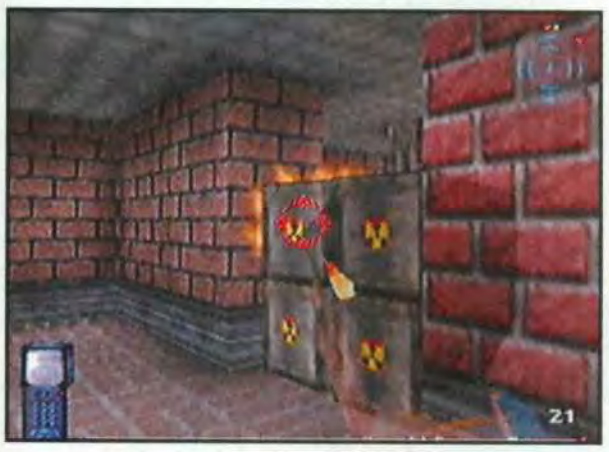
Die Route in der Impossible-Mission ist die selbe wie im Possible-Modus, nur steht jetzt das Ausschalten Scofields mit auf der Liste deiner Aufgaben. Abgesehen davon gibt es keine Unterschiede.



The Warehouse

Mission: Possible

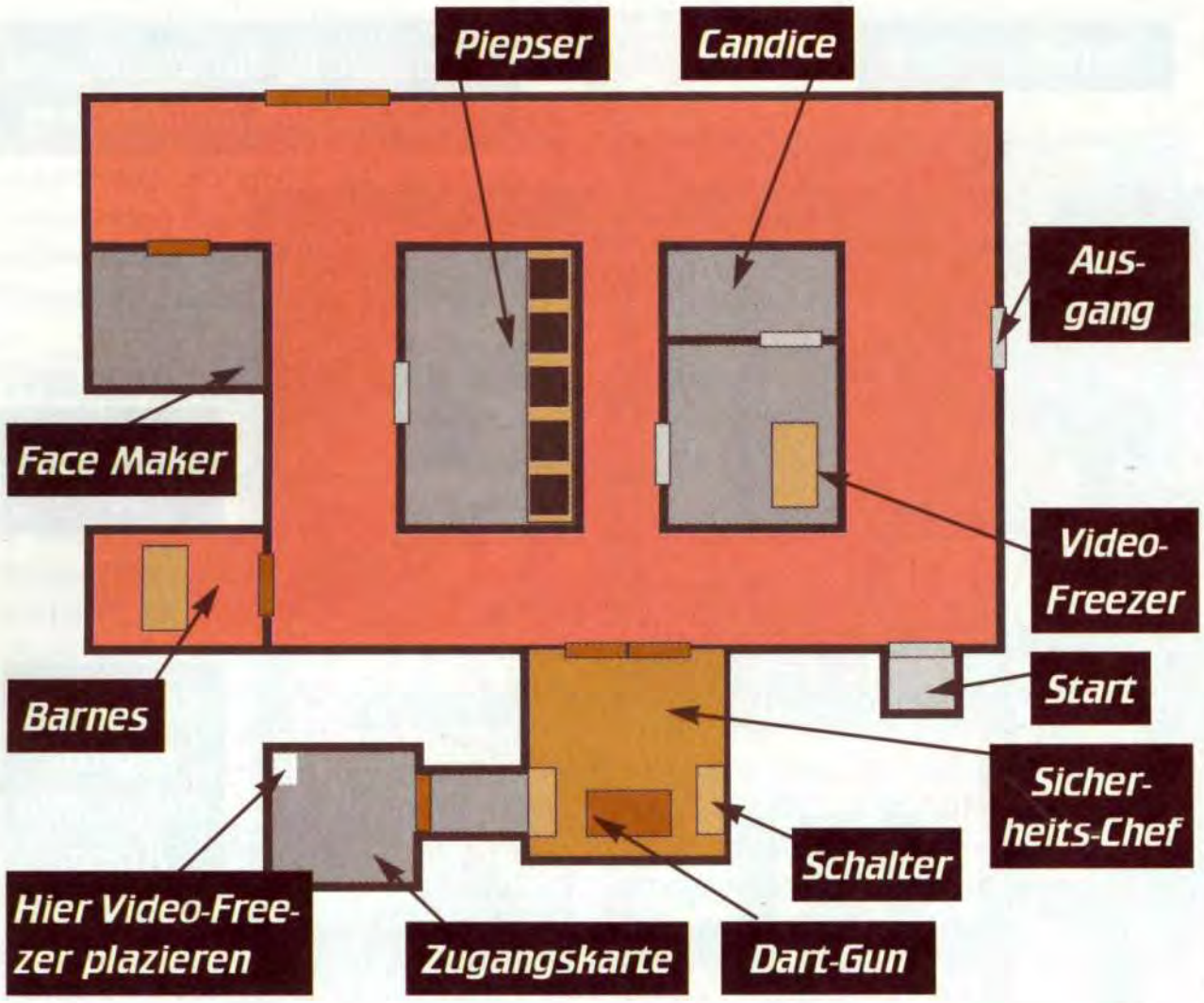
In dem Lager-Abschnitt mußt du nur zwei Aufgaben erledigen, aber die haben es in sich. Zunächst gilt es, den Schlüssel zum Ausgang



zu finden und dann den Ausgang zu suchen, der zum KGB-Hauptquartier führt. Wenn du den Level zum ersten Mal betrittst, triffst du unten am Lift eine Wache. Du bist immer noch als Botschafter verkleidet und mußt dir deshalb zu diesem Zeitpunkt keine Sorgen machen, erkannt zu werden. Gehe auf die Wache zu und schlage sie nieder. Dann kannst du die Waffe des Wächters an dich nehmen. Um in dem Level weiterzukommen, mußt du eine der Kisten zerschießen, die dir den Weg blockieren. Daraufhin wird im Level Giftgas frei. Das bedeutet, daß du dich schnell bewegen mußt, denn deine Energie verläßt dich nach und nach. Überall im Level sind Gegengifte verteilt (auf der Karte verzeichnet), aber sie sind nicht so wirkungsvoll, wie man sich das wünschen würde – es gilt also, möglichst schnell den Spezialanzug für die chemische Kriegführung zu finden (ebenfalls auf der Karte verzeichnet). Sobald du den Anzug anhast, erkennen dich die Wachen als Eindringling und eröffnen das Feuer auf dich. Hüte dich in diesem Level vor den Säurebecken – überspringe sie, um einen Energieverlust zu vermeiden. Die großen Kisten sind ebenfalls gefährlich – wenn du sie beschießt, löst das gewaltige Explosionen aus, die dich durch die Luft fliegen lassen, wenn du zu nahe dranstehst. Um an den Schlüssel heranzukommen, arbeitest du dich durch den Level zu der Wache vor, die auf der Karte eingezeichnet ist – sie steht hinter einer Reihe von Kisten, die du erst zerstören mußt. Danach kannst du drüberspringen und die Wache erschießen. Sie gibt den Schlüssel frei, und du kannst ihn an dich nehmen. Anschließend bahnst du dir einfach den Weg zum Ausgang (siehe Karte).

Mission: Impossible

Auf der schwierigeren Route mußt du ein wenig mehr Beinarbeit leisten. Der Spezialanzug für die chemische Kriegführung ist ein ganzes Stück weiter entfernt, du mußt also sehr schnell sein, bevor du an dem Gas zugrunde gehst. Darüber hinaus verbrauchst du deine Munition schneller, weil jede Kiste fünf statt drei Schüsse benötigt, bis sie endlich zerstört ist. Als ob das nicht schon schlimm genug wäre, mußt du zusätzlich noch einen weiteren Auftrag erfüllen. Neben dem Auffinden des Schlüssels und des Ausgangs gilt es, fünf Kisten zu zerstören, in denen sich Teile eines Satelliten befinden. Alle Teile sind auf der Karte verzeichnet, das Suchen sollte dir also nicht allzuviel Schwierigkeiten bereiten. Wenn du während der Possible-Mission bereits eine der Kisten zerstört hast, mußt du auch noch die restlichen vier aufspüren und in die Luft jagen.



KGB HQ

Mission: Possible

Auch im KGB-Hauptquartier mußt du eine Vielzahl von Aufgaben erfüllen, aber mach' dir keine Sorgen, es ist nicht so schlimm, wie es sich anhört. Insgesamt gilt es, acht Ziele zu erfüllen: mit Barnes sprechen, den Video-Freezer finden, den Face-Maker finden, die Dart-Gun finden, die Video-Verbindung sabotieren, die Zugangskarte finden, die Transfer-Order entgegennehmen und mit Candice fliehen. Bevor du den Lift verläßt, steckst du deine Waffe weg, damit dich die Wachen nicht sofort als gegnerischen Agenten erkennen. Anschließend läufst du zu dem Lagerraum und holst dir den Face-Maker. Verlasse den Lagerraum und betrete den Raum, in dem Barnes sich aufhält. Er erzählt dir, daß er die Maske von Golytsine im Sicherheitsraum versteckt hat. Nun begibst du dich zu der Tür, die ins Sicherheitsbüro führt, und sprichst mit der Wache. Er läßt dich eintreten, und du triffst dort den Sicherheits-Chef. Unterhalte dich eine Weile mit ihm und nimm die Dart-Gun von seinem Schreibtisch mit. Schieße ihn damit in den Rücken, wenn er sich zum Bücherregal hin umdreht. Nun kannst du ihn hinter den Schreibtisch ziehen und seine Identität annehmen (denke daran, deine Waffe wegzustecken, bevor du den Raum verläßt). Gehe hinaus, betrete die Zelle und sprich mit der KGB-Wache. Er sagt dir, daß du erst eine Transfer-Order brauchst, bevor du den Gefangenen mitnehmen kannst. Begib dich zu dem Schreibtisch, nimm den Video-Freezer und kehre in das Büro des Sicherheits-Chefs zurück. Gehe zu dem Bücherregal an der linken Wand. Drücke das Buch hinein – ein Schalter kommt zum Vorschein. Drücke ihn, und auf der anderen Seite des Raums erscheint eine Tür. Betrete diesen Raum und stelle dich so zwischen die beiden Wachen, daß sie dir beide den Rücken zuwenden. Nun kannst du sie beide mit der Dart-Gun erledigen. Plaziere den Video-Freezer in seinem Slot und nimm die Zutrittskarte vom Tisch. Begib dich als nächstes in den Raum mit den Computern und besorge dir von dem Mann im Anzug die Transfer-Order. Trage sie zurück zu dem KGB-Agenten, der Candice bewacht, und er läßt sie frei. Sobald du sie hast, verläßt du den Gefängnis-Komplex und den Level durch die Stahltür. Auf deiner Flucht mit Candice solltest du niemanden beschießen oder schlagen, sonst wirst du verhaftet.

Mission: Impossible

Auf der Impossible-Route stellst du fest, daß du den Lagerraum nicht betreten kannst, weil eine Wache vor der Tür steht. Irgendwie mußt du diese also ablenken – betrete den Computerraum, in dem du einen Piepser findest. Plaziere ihn an der Ecke unmittelbar neben der Wache, laufe dann an ihr vorbei und bleib in dem Gang. Wenn du zu nahe bei der Wache und dem Lageraum bist, wird sie ihren Posten nicht verlassen. Also mußt du den Piepser erneut aktivieren und das Ganze noch mal versuchen. Wenn der Wächter seinen Platz verläßt, läufst du durch die Tür und holst dir den Face-Maker, bevor du den Raum wieder verläßt und die Mission wie vorher fortsetzt. Wenn die Wache dich erwischt, wird ein Alarm ausgelöst – in diesem Fall rennst du schnell ins Büro des Sicherheits-Chefs und nimmst dessen Identität an. Wenn du das Büro verläßt, glaubt die Wache, du hättest die Situation gemeistert, und der Alarm verstummt.

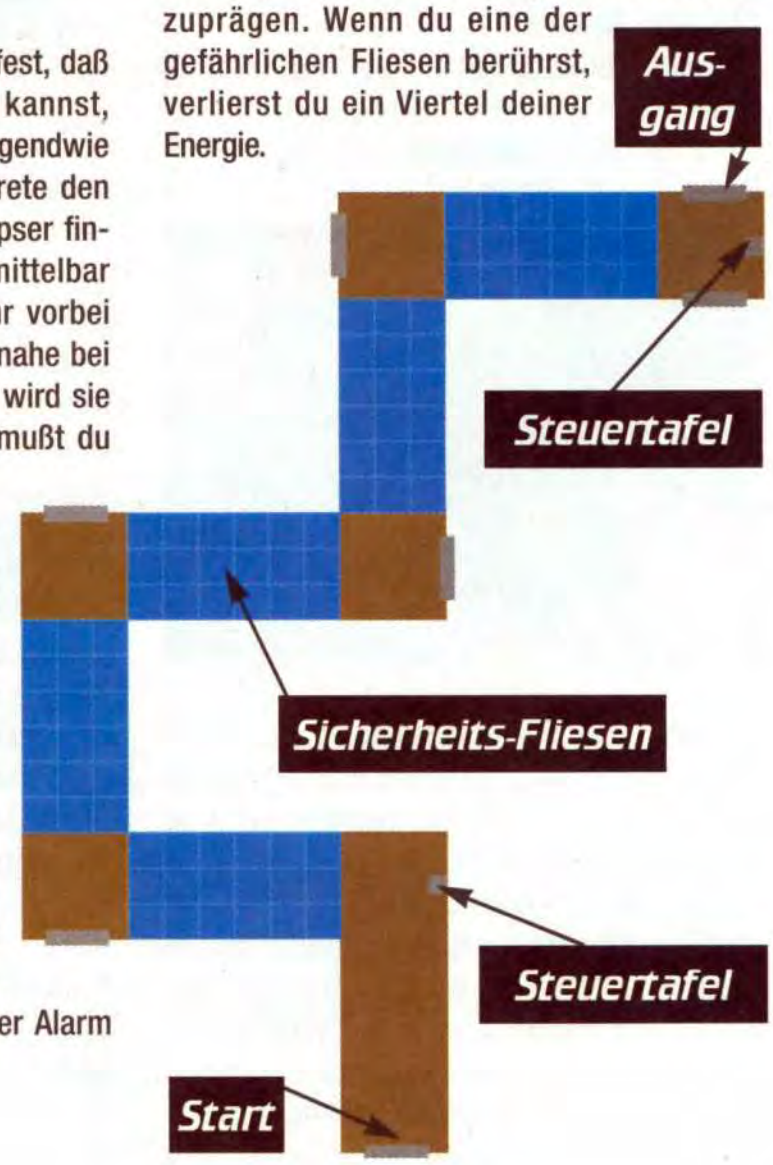
The Security Hall

Mission: Possible

Im Sicherheitsraum mußt du nur zwei Auftrage erledigen: einen Weg für Candice absichern und am anderen Ende den Hauptschalter betätigen. Sobald du dich in Ethan zurückverwandelt hast, läufst du den Korridor entlang, in dem dir Candice berichtet, sie hätte das Sicherheitssystem vollkommen abgeschaltet. Wenn du mit ihr gesprochen hast, nimmst du die Dart-Gun und begibst dich zum Rand der blauen Fliesen. Die gefährlichen Fliesen leuchten rot auf. Springe von einer sicheren Fliese zur nächsten, bis du auf die andere Seite gelangst. Auf halbem Wege erscheint eine Wache und eröffnet das Feuer auf dich – du mußt alle Wachen ausschalten, sonst verhaften sie Candice, wenn sie versucht, dir zu folgen, nachdem du den Hauptschalter betätigt hast. Paß auf, denn ein paar der Wachen greifen von hinten an. Wiederhole diesen Vorgang in allen Korridoren, bis du den Hauptschalter erreichst. Betätige ihn, und Candice läuft herüber, um sich dir anzuschließen. Beim Überqueren der Fliesen mußt du sehr vorsichtig sein, denn sie verändern sich immer wieder – achte auch auf die Stangen an den seitlichen Wänden. Sie schränken deine Sprungmöglichkeiten ein und sorgen möglicherweise dafür, daß du auf den falschen Fliesen landest.

Mission: Impossible

Die Mission: Impossible-Route durch den Sicherheits-Korridor entspricht der der Mission: Possible – der einzige Unterschied besteht darin, daß die Fliesen kürzer aufleuchten. Es gilt also, sich den Weg sehr schnell einzuprägen. Wenn du eine der gefährlichen Fliesen berührst, verlierst du ein Viertel deiner Energie.



New Rock & Metal

HAMMER

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 18. September am Kiosk!

Das Magazin mit allen Neuigkeiten und Trends aus der Rock- und Metalszene!

Ab jetzt jeden Monat
CD
+HEFT=DM 8,90

KISS

JURASSIC ROCK II

Die Rückkkehr der Schminke-Monster

PLUS: HAMMERFALL * BOLT THROWER * ROB ZOMBiE * HOLE * BRUCE DiCKiNSON * AXEL RUDi PELL * WACKEN OPEN AiR u.v.a.

The Sewage Works

Mission: Possible

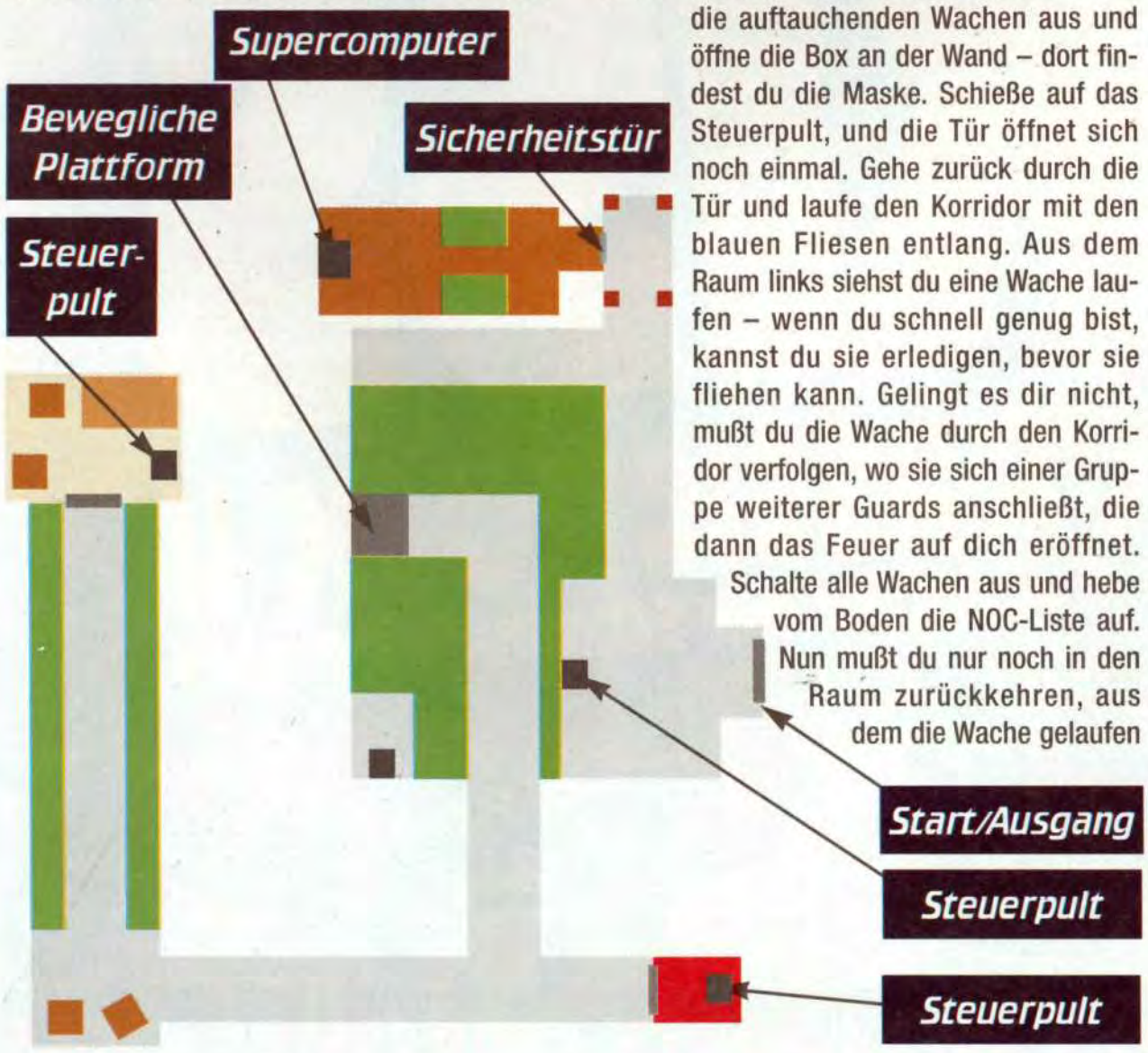
In diesem Abschnitt der Mission mußt du den Supercomputer finden und Candice hinführen. Sobald du an Ort und Stelle bist, kannst du die NOC-Liste retten und mit Candice entkommen. Es gilt, die Computer zu benutzen, um die Türen zu öffnen, bis du zum letzten kommst. Mit dem letzten Rechner öffnest du die Tür zum Supercomputer. Dann heißt es nur noch, den Supercomputer im Rahmen des Zeitlimits zu erreichen. Candice holt sich dort die NOC-Liste – nimm sie an dich und gehe durch die Start-Tür hinaus. Candice braucht in dieser Mission Schutz, bleibe also in ihrer Nähe. Wenn du sie zu weit hinter dir läßt, wird sie von den Wachen verhaftet. Auch beim Zielen solltest du vorsichtig sein, denn Candice läuft manchmal vor dir her.

Mission: Impossible

Wieder mußt du auf der Impossible-Route die selben Aufgaben erfüllen wie im Possible-Modus, aber diesmal mußt du alles noch viel schneller erledigen. Wenn du den letzten Computer benutzt, hast du nur noch zwei Minuten, um zum Supercomputer zu gelangen, beeile dich also.

The Escape

Der Flucht-Abschnitt dieser Mission gliedert sich in zwei Teile, die dich in den Sicherheits-Korridor und ins KGB-Hauptquartier zurückführen. Jeder Teil ist in sich abgeschlossen, aber beim Spielen stellst du fest, daß sie doch miteinander verbunden sind:

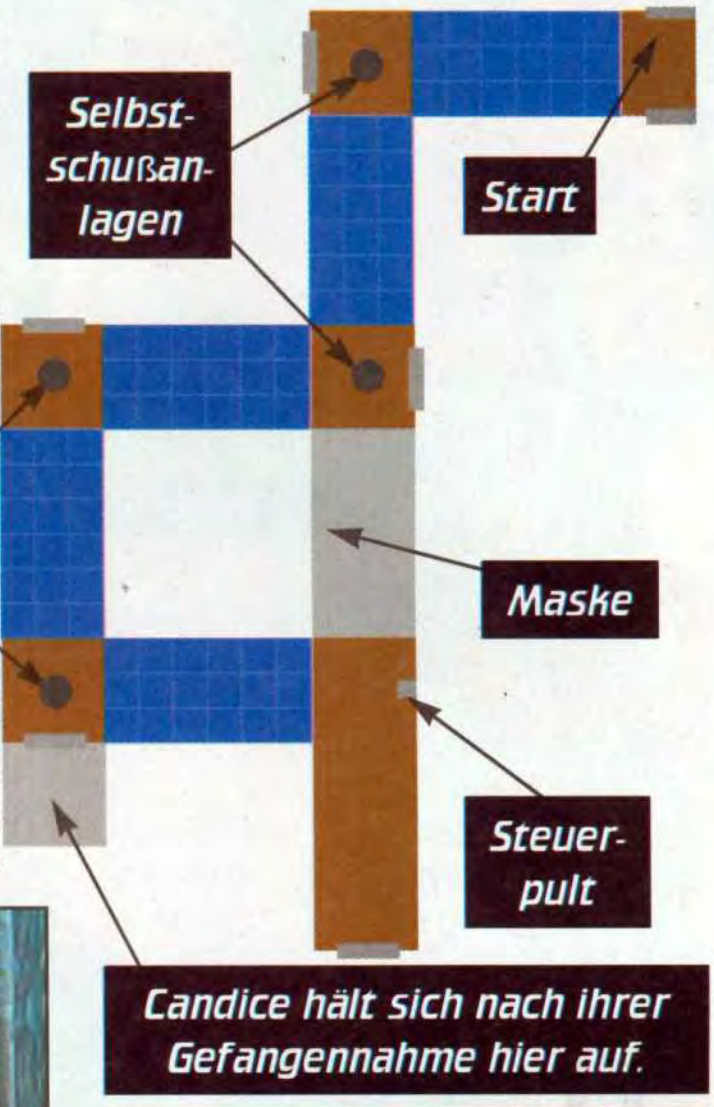


Wenn du in einem von beiden versagst, mußt du das Ganze noch einmal wiederholen.

The Security Corridor

Mission: Possible

Im Abschnitt mit dem Sicherheits-Korridor gibt es zwei Aufgaben zu erfüllen: Sichere den Weg für Candice, und finde die versteckte Maske von Golytsine. Beginne, indem du dich zum Rand der Bodenfliesen begibst und mit deiner Waffe auf die Guns zielst, die von der Decke hängen. Jede Kanone läßt sich bereits mit einem Schuß zerstören, du mußt hier also keine Munition verschwenden. Sobald du es bis zum Steuerpult am Ende des Korridors



Candice hält sich nach ihrer Gefangennahme hier auf.

geschafft hast, wartest du, bis sich Candice dir anschließt. Wenn sie dich erreicht, benutzt sie das Steuerpult und geht durch die sich öffnende Tür. Sobald du den Raum betrittst, wird Candice von den Wachen verhaftet, aber mach' dir darüber jetzt keine Sorgen. Schalte die auftauchenden Wachen aus und öffne die Box an der Wand – dort findest du die Maske. Schieße auf das Steuerpult, und die Tür öffnet sich noch einmal. Gehe zurück durch die Tür und laufe den Korridor mit den blauen Fliesen entlang. Aus dem Raum links siehst du eine Wache laufen – wenn du schnell genug bist, kannst du sie erledigen, bevor sie fliehen kann. Gelingt es dir nicht, mußt du die Wache durch den Korridor verfolgen, wo sie sich einer Gruppe weiterer Guards anschließt, die dann das Feuer auf dich eröffnet. Schalte alle Wachen aus und hebe vom Boden die NOC-Liste auf. Nun mußt du nur noch in den Raum zurückkehren, aus dem die Wache gelaufen ist – dort findest du Candice. Sprich mit ihr und gehe dann durch den Ausgang hinaus, der ins KGB-Hauptquartier führt.

Mission: Impossible

Die Impossible-Route ist viel tückischer: Du mußt eine ruhige Hand und gutes Zielvermögen beweisen. Am Anfang bleiben die Kanonen nur für sehr kurze Zeit inaktiv – bewege dich also sehr schnell durch die Gänge. Sobald du eine Kanone zerstört hast, rennst du durch den Korridorabschnitt und zielst auf die zweite. Wiederhole diesen Vorgang, dann schaffst du es gerade so, zum Ende des Gangs zu gelangen. Der andere Unterschied besteht darin, daß du die Wache erschießen mußt, die mit der NOC-Liste fliehen will, bevor sie um die erste Ecke biegt. Ansonsten kannst du den Wächter nicht mehr einholen, und deine Mission ist gescheitert.

VIVA

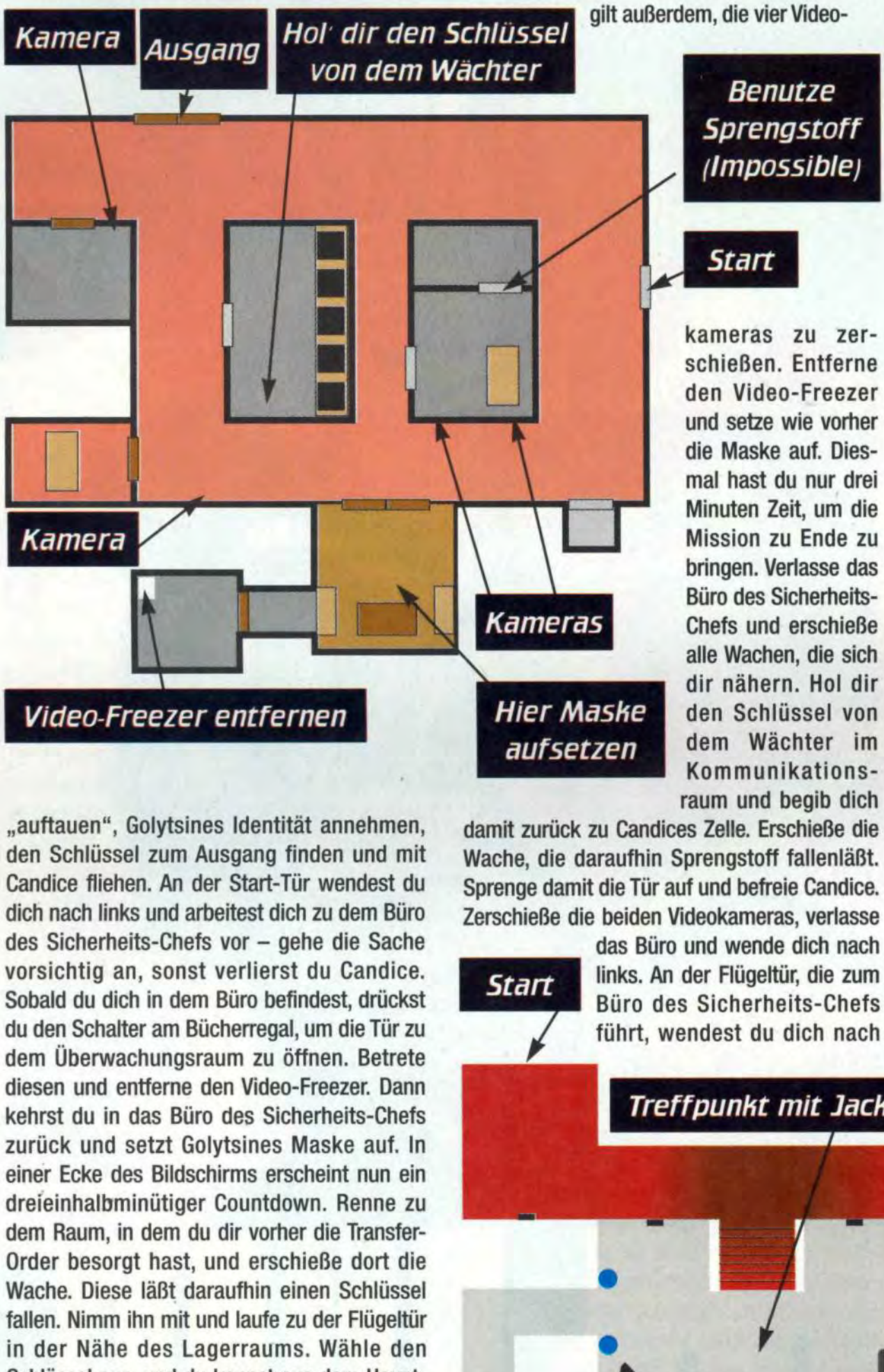
LIBERTÉ

BOROS

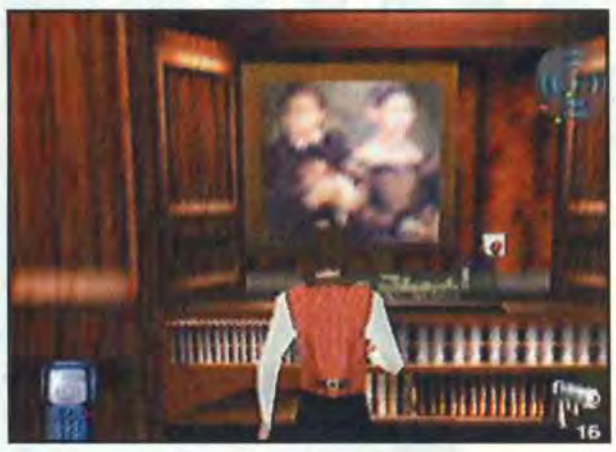
The KGB HQ

Mission: Possible

Sobald du den Sicherheits-Korridor verläßt, befindest du dich wieder im KGB-Hauptquartier. Um diesen Abschnitt zu bewältigen, mußt du vier Aufgaben erfüllen: die Videokameras



„auftauen", Golytsines Identität annehmen, den Schlüssel zum Ausgang finden und mit Candice fliehen. An der Start-Tür wendest du dich nach links und arbeitest dich zu dem Büro des Sicherheits-Chefs vor – gehe die Sache vorsichtig an, sonst verlierst du Candice. Sobald du dich in dem Büro befindest, drückst du den Schalter am Bücherregal, um die Tür zu dem Überwachungsraum zu öffnen. Betrete diesen und entferne den Video-Freezer. Dann kehrst du in das Büro des Sicherheits-Chefs zurück und setzt Golytsines Maske auf. In einer Ecke des Bildschirms erscheint nun ein dreieinhalbminütiger Countdown. Renne zu dem Raum, in dem du dir vorher die Transfer-Order besorgt hast, und erschieße dort die Wache. Diese läßt daraufhin einen Schlüssel fallen. Nimm ihn mit und laufe zu der Flügeltür in der Nähe des Lagerraums. Wähle den Schlüssel aus, und du kannst aus dem Hauptquartier fliehen.



Mission: Impossible

Nun wird's etwas gefährlicher: Neben den Zielen der Possible-Route mußt du nun noch zwei zusätzliche Aufgaben erfüllen: Diesmal wird Candice wieder gefangen genommen, wenn ihr euch aus den Augen verliert – du mußt sie dann aus der Zelle im KGB-Büro befreien. Es gilt außerdem, die vier Videokameras zu zerschießen. Entferne den Video-Freezer und setze wie vorher die Maske auf. Diesmal hast du nur drei Minuten Zeit, um die Mission zu Ende zu bringen. Verlasse das Büro des Sicherheits-Chefs und erschieße alle Wachen, die sich dir nähern. Hol dir den Schlüssel von dem Wächter im Kommunikationsraum und begib dich damit zurück zu Candices Zelle. Erschieße die Wache, die daraufhin Sprengstoff fallenläßt. Sprenge damit die Tür auf und befreie Candice. Zerschieße die beiden Videokameras, verlasse das Büro und wende dich nach links. An der Flügeltür, die zum Büro des Sicherheits-Chefs führt, wendest du dich nach

rechts und siehst am Ende des Korridors eine dritte Videokamera. Die letzte Kamera befindet sich über der Tür zum Lagerraum. Zerschieße auch sie und verlasse den Level durch die Flügeltür.

The Fire Alarm

Mission: Possible

Im letzten Teil der Mission geht es darum, den Weg zum Lift zu sichern, Jack zu finden, sich als Feuerwehrmann zu verkleiden, eine Feuerwehr-Uniform zu Candice zu schaffen und zu fliehen. Renne zu Beginn den Korridor entlang und erledige unterwegs alle Wachen. Du mußt alle Wächter im ersten Stockwerk ausschalten, damit sich Candice zum Lift begeben und dort auf dich warten kann. Begib dich anschließend in den Ballsaal, in dem du zwischen den Gefechten mit den Wachen die Gelegenheit hast, mit Jack zu sprechen. Er rät dir, auf die Toilette zu gehen, wo er dir dann je eine Feuerwehr-Uniform für dich und Candice aushändigt. Gehe auf dem Weg zur Toilette nicht an der vorderen Tür vorbei, denn dort warten massenweise Wächter auf dich. Du mußt hier sehr vorsichtig sein – wenn du dabei gesehen wirst, wie du mit Jack die Toilette betrittst, verlierst du deine Verkleidung. Sobald du die Uniform angezogen hast, erkennt dich keine Wache mehr. Laufe zurück zum Lift, wo Candice auf dich wartet, und gib ihr die zweite Uniform. Anschließend läufst du schnellstmöglich zu dem Ausgang, über den du zuerst die Botschafts-Party betreten hast.

Mission: Impossible

Die Route der Mission: Impossible entspricht der des Possible-Abschnitts. Der einzige größere Unterschied ist die Tatsache, daß du über sehr viel weniger Munition verfügst – jeder Schuß sollte also auf Anhieb treffen.

Fortsetzung folgt....

DAS INTELLIGENTESTE MAGAZIN DER WELT IST DA!

MAD

EXTRA

MAD tv

DAS HEFT IM HEFT!

DIESMAL MIT:

Rotzilla
...RÖSTET RICHTIG!

Don Martin
...HÄNGT AB!

...GNADENLOS!

® & © 1998 E.C. PUBLICATIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

JETZT JEDEN MONAT **NEU** -ARTIG BILLIG FÜR NUR NOCH DM 5,-

52 SEITEN LANGEWEILE!

...finden Sie hier garantiert nicht!

Dino COMICS

MAD #1 · AB 7. OKTOBER IM HANDEL!

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Die Lesertips gehören jeden Monat mit zu den beliebtesten Seiten im Heft! Und das ist nicht unser Verdienst, sondern eurer Mithilfe zu verdanken, die das ermöglicht. Die meisten von euch gewöhnen sich sogar unsere Schreibweise an (D, USA, JAP) und versehen ihre Briefe mit Adresse und Bankverbindung. Nintendo-Spieler sind wohl doch eine tolle Truppe und helfen sich untereinander ohne Vorbehalte!

Michael Erlwein

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an:

Computec Media AG ▪ Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

NFL Quarterback Club 98 (D)

Wenn einmal einer eurer wichtigsten Spieler verletzt ist, dann macht ihr einfach folgendes: Ihr geht in das Ersatzspieler-Menü und drückt auf „Replace All". Nun wird der verletzte Spieler auf die Verletztenliste gesetzt, aber auch gleichzeitig in die aktuelle Aufstellung mit aufgenommen.

Heiko Schleifer

Aerofighters Assault (D)

Mann kann nicht nur deutsche Bildschirmtexte, sondern auch eine deutsche Sprachausgabe einstellen. Dazu in das Menü gehen, in dem man den deutschen Text einstellt, und dann folgende Tasten drücken: L-Taste, R-Taste, C oben, C unten, L-Taste, R-Taste, C links, C rechts.

Benjamin Franke

Rampage World Tour (US)

Sucht im ersten Level nach einem Schild mit wechselnden Zeichen. Wartet, bis auf dem Schild „Death Match" erscheint, und schlagt dann zu. Nun kommt ihr in eine Wüstenwelt und steht in einem Ring, in dem ihr gegeneinander kämpfen könnt. Der Gewinner bekommt 1.500 Punkte.

Benjamin Franke

Cruis'n World (US)

Um die vorgeschriebene Punktzahl für das Aufpowern der Autos zu erhalten, kann man einen kleinen Trick anwenden: Man wählt den Championship-Modus und Easy aus und fährt auf der Strecke „Germany" auf jeder Sprungschanze (4 pro Runde) eine Rolle. Dazu muß man kurz vor der Schanze links oder rechts und A drücken. So fährt der Wagen auf 2 Rädern über die Schanze. Dafür bekommt man 2 Punkte (mit zweimaligem schnellen Drücken von A bekommt man nur einen Punkt). Nach dieser Strecke drückt man am Anfang der nächsten Strecke (Egypt) „Start" und wählt „End Championship" an. Dann fährt man wieder eine Championship auf „Easy" und in Germany, und die Punkte bleiben einem erhalten.

Bernhard Ehrenstrasser

Herzlichen Dank! Adametz, David – Anthes, Matthias – Arcularius, Daniel – Bareiner, Hans-Peter – Baumgärtel, Markus – Bawellek, Roland – Beck, Christian – Bostan, Erturul – Brehm, Marcus – Brzeizek, Sebastian – Burgener, Didier – Ehrenstrasser, Bernhard – Elfelsberg, Florian – Evering, Nils – Firneisz, Manuel – Franke, Benjamin – Heinke, Patrick – Höhn, Stefan – Hohorst, Jan – Holste, Lars – Jakob, Anton – Jende, Andreas – Karlinski, Martin – Keim, Christopher – Kewitz, Klaus – Kittler, Torsten – Kleinsorg, Philipp – Klemke, Torge – Koetzsch, Tony – Kohlhepp, Timo – Kretschmer, Marco – Kuper, Dennis – Kuper, Dennis – Laube, Tim – Lommer, Josef – Löpfe, Matthias – Magnussen, Tobias – Meier, Christian – Metternich, Timm – Mittelstrap, J. – Müller, Patrick – Muschkiet, Thomas – Nachtsheim, Mark – Nauber, Christian – Nissen, Erik – Paetzoldt, Marcel – Pletz, Manuel – Poslon, Christian – Potofski, Bastian – Proel, Matthias – Ropertz, Amthias – Salow, Benjamin – Sattel, Daniel – Schilcher, Axel – Schleifer, Heiko – Scholz, Andreas – Schuch, Michael – Schumm, Jens – Schwarz, Maik – Sill, Johannes – Spahn, Michael – Spitzkopf, Marc – Stamm, Florian – Stein, Niklas – Steinhäuser, Normann – Stubner, Rene – Stutz, Sebastian – Thiel, Alexander – Thomas, Mathea – Uepping, Carsten – Unger, Christoph – Vesic, Mario – Wachtendorf, Andreas – Wackermann, Alexander – Waldsteiner, Stefanie – Walter, Marcel – Werre, Johannes – Wilhelm, Fabian – Winterscheid, Albin – Witzel, Kai – Wyputta, Martin – Zafiriadis, Kostakis

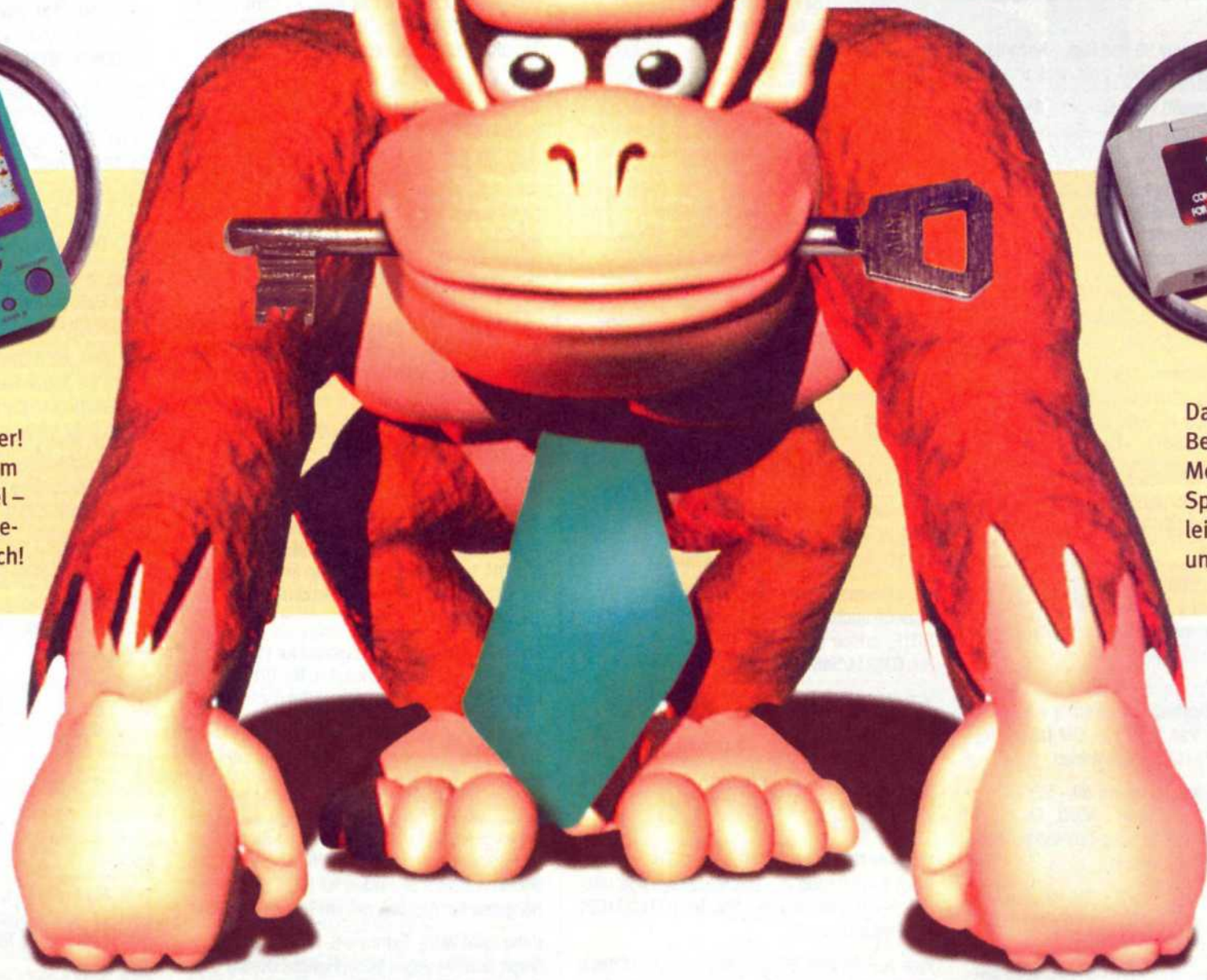
Was haben Donkey Kong und Dein Hausschlüssel gemeinsam?

Ganz einfach: Wenn Du für N-Zone einen Abonnenten wirbst, hängen beide an Deinem Schlüsselbund! Oder Du bekommst die N64 Memory Card. Oder das LX4 Rumble Pak.

Der Mini-Game Boy als Schlüsselanhänger! Mit Donkey Kong, dem legendären LCD-Spiel – für den kleinen Spielehunger zwischendurch!

Videospiele kann man nicht nur sehen und hören, sondern seit neuestem auch fühlen! Dieses LX4 Rumble Pak funktioniert ohne teure Batterien!

Das Muß für jeden N64-Besitzer. Mit der 256K-Memory Card kann man Spielstände und Bestleistungen speichern – und später weiterspielen.



N-ZONE

IM ABO – DEINE VORTEILE:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

Anmerkung: Die Memory Card und das Tremor Rumble Pak sind keine von Nintendo offiziell lizenzierten Produkte. Die offiziellen Nintendo-Produkte dieses Typs sind unter dem Namen Controller Pak und Rumble Pak erhältlich. Die Prämien müssen nicht mit den abgebildeteten Produkten übereinstimmen. Geliefert werden in jedem Fall Artikel mit den gleichen Leistungsmerkmalen.

☒ JA, ich möchte das N-ZONE-Abo
für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für min. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(bitte nur eine ankreuzen)

- ○ die N64-Memory Card (Art.-Nr: 1132)
- ○ das LX4 Rumble Pak (Art.-Nr: 1172)
- ○ den Mini-Game Boy (Art.-Nr: 1176)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2.Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ○ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

B200

- ○ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 81 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Tausche Forsaken, L.W., X-G. oder F. D. gegen Bio Freaks, Mace (PAL). Tel. 030/9942342 fragt nach Jens! Dringend!

Verk. NHL Breakaway 98 und Banjo-Kazooie, je 65,- DM. Tel. 0931/4675807 fragt nach Jan

Schweizer aufgepaßt! Verk. Forsaken für 90,- Fr. oder tausche es gegen Banjo-Kazooie. Tel. 0091/017299749 Urs

Tausche Lylat W. (o. Rumble Pak) od. Pilot Wings od. DKR gegen Blast Corps od. Bomberman od. MRC mit Verpackung und Anleitung. Tel. 05971/14173 Thomas

Aufgepaßt! Verkaufe NBA Courtside, gut erhalten für 70,- DM VB, Berlin. Tel. 030/8534174 Angebot gilt länger!

Verk./tausche Bomberman 64, W. Race, SOTE und Mario 64 gegen Bust-a-Move 2, Rampage World T., Top Gear R. oder Dark Rift, ruft an. Tel. 06505/8118 Peter

Verk. fast neues N64 mit 2 gut erhaltenen Controllern u. Org.-Verpackung, außerdem die bis jetzt ersch. N-Zones mit Gimmicks. Tel. 0251/619911

Willst du endlich Spaß i. d. Ferien haben? Verk. N64 + Mem. Card + 2 Games! NP 650,- DM, VB 450,- DM, meldet euch unter Tel. 0552171100 o. niels.algermissen@gux.de

Verk. N64 + 2 Controller + 7 Spiele (3D-Action Spiel, Fighters Destiny, Forsaken...) + Memory Card + Rumble Pak für 700,- DM (alles Top-Zustand). Tel. 02131/650045 Wilfried

Verkaufe Diddy Kong Racing 60,- SFr., Mario Kart 55,- SFr., WCW vs. NWO 65,- SFr. Tel. 0041/1714636462 Adresse: Tim Widmer, Sonnenfeld 7, 8590 Romanshorn

Verkaufe Lylat Wars für 70,- DM (neuwertig). Tel. 08433/8260 fragt nach Franzl (Spiel ist ohne Rumble Pak) Plus Nachnahme!

Verkaufe Banjo-Kazooie und Wave Race für 80,- DM unter Tel. 08131/96524 von 15-17 Uhr

Verk. N64-Spiele Diddy Kong Racing 70,- DM, Forsaken 100,- DM sowie Import-Action-Spiel 120,- DM. Tel. 0345/8062827

Tausche Yoshi's Story gegen Forsaken od. andere. Tel. 036941/72359 fragt nach Christina, ab 15 Uhr

Verk. Banjo-Kazooie (PAL) 75,- DM und Extreme G (PAL) 65,- DM, alle Spiele mit Anleitungen und Verpackungen. Tel. 0511/451986 ab 17 Uhr, Rene

Stop! Verkaufe Banjo-Kazooie für 90,- DM. Es ist erst 1 Woche alt! Marc Röger. Tel. 0221/729799, Köln, ab 17 Uhr erreichbar

Suche N64-3D-Action-Spiel, Forsaken u. a., tausche Yoshi, W. Gretzky's 3D H., verk. Game Boy G.-Gear + Zubeh., VB. S. Schimmel, Schlippental 17, 36251 Bd. Hersfd.

Ich verkaufe Mario Kart 64, FIFA 98, Extreme G und Super Mario 64 je 70,- SFr. Tel. 061/3313815 Michael aus der Schweiz

Verkaufe N64 + 8 Spiele + 1 Memory Card + 9 N64 Player, NP = 1.400,- DM, VK = 650,- DM (auch einzeln). Tel. 0531/355227 fragt nach Benjamin

Tausche Mischief Makers, Yoshi's Story, Frankreich 98, ein Spiel gegen WCW vs. NWO, verkaufe auch Donkey Kong 1, 2, 3, Pac Man 2 für Super N. Tel. 07254/72680

Verkaufe Yoshi 80,- DM u. Snowboard Kids 60,- DM, alle Preise verhandelbar. Tel. 05462/74040 fragt nach Andreas (mh@funpark.net)

Tausche Mario 64 gegen Turok oder verkaufe Mario für 70,- DM. Tel. 06597/3944 ab 14.30 Uhr, fragt nach Markus

Verkaufe 3D-Action-Spiel + Virtual Chess zu je 55,- DM + Wayne Gretzky's 3D Hockey + NBA Hangtime + Lamborghini zu je 40,- DM. Tel. 02233/42689, fragt nach Marco

Verkaufe N64 mit 2 Controller + Pak + Mario Kart, Kampfspiel, Top Gear Rally, Star Wars + Adapter, Mario 64, NP 1.500,- DM, VB 800,- DM. Tel. 09351/2343 Kevin

Blast Corps und ISS 64 für je 60,- DM zu verkaufen. Tel. 05841/973067 fragt nach Nils, ab 18 Uhr

Verk. Mario Kart 64 für 60,- DM, Mario 64 für 60,- DM, Mischief Makers 50,- DM oder Fighters D. für 100,- DM. Tel. 07082/1287 fragt nach Dominic

Verkaufe Top Gear Rally und Wave Race zus. für 100,- DM. Tel. 004171/7225594

Verk. N64 mit Lylat Wars incl. Rumble Pak und Mario Kart, Memory Card und 2 Controllern 400,- DM VB. Tel. 02234/65141 erreichbar ab 16 Uhr

Verk. Goemon 64 90,- DM, FIFA 98 90,- DM (PAL), tausche auch gegen San Franc. Rush, Star Wars SOTE, suche preiswert Final Fant. 7 (PSX). Tel. 035214/54619 Roland

Verkaufe 3D-Action Spiel für 120,- DM. Tel. 06203/63606

Verk./tausche Mario Kart u. Int. Superstar Soccer 70,- DM je Spiel, Turok für 80,- DM, suche FIFA 98 + F1 Pole Pos. + Snowboard Kids Tel. 02541/83181

Verkaufe NBA Courtside 80,- DM, ISS 64 70,- DM, Diddy Kong Racing 75,- DM, Mace Dark Age 100,- DM, Fighters Destiny 95,- DM. Tel. 0371/851621 fragt nach Denny S.

Verk. A. F. Assault, ISS 64, Ballersp., suche Cruis'n World, Mission: Impos., K.-H. Rummenigges Player M. (SNES), Tausch möglich. Tel. 035451/8198

Tausche ISS 64 (PAL) gegen Forsaken, NHL Breakaway 98 oder Bust-a-Move 2. Tel. 07121/73809 Steffen

Verk. o. tausche Wave Race, Star Wars, DKR, Banjo-Kazooie u. Yoshi, suche Mission: Imp., ISS 98 + 64, MRC u. noch andere, vor allem Prügelspiele. Tel. 03720/671911

Ich verkaufe Lylat Wars mit Rumble Pak für 85,- SFr. und Aerofighters Assault für 85,- SFr. Tel. 01/3420293 Cedric, ab 18 Uhr

N64 NBA Hangtime, NFL Hangtime, NFL Quarterback Club 98 u. Clayfighter 63 1/3, je 80,- DM oder tausche gegen Star Wars SOTE, 3D-Action-Spiel, France 98 oder Banjo-Kazooie. Tel. 06207/3993

Tausche Forsaken oder Prügelspiel gegen Quest oder Banjo, verk. Lylat Wars o. RP., Mario K., Bomberman je 70,- DM, ISS 80,- DM. Tel. 02162/814494

Verkaufe N64 mit 2 Controllern, Memory (1 MB) + Rumble, 3D-Action, Frankreich 98, NP 679,- DM, für 450,- DM. Tel. 03455/603023 Holger

Tausche Diddy Kong Racing incl. Originalverpackung u. Anleitung gegen fast alle anderen Spiele. Tel. 08194/582 fragt nach Tobias

Verkaufe für N64 Prügelspiel mit Cheatliste für insgesamt 60,- DM oder tausche gegen anderes für SNES oder PSX. Tel. 09441/10992 Lui

Verk. N64, 2 Contr., R. Pak, Memory Card, 5 Spiele (M. 64, ISS, DKR, NHL Breakaway) VB 700,- DM. Tel. 033741/72510 Jörn, ab 14 Uhr

Verk. Mystical Ninja 99,- DM mit Verp. und Anl. Tel. 0340/514513 Rene, ab 19 Uhr, mögl. Raum Dessau oder Umgebung

Verkaufe Blast Corps, Lylat Wars u. Diddy Kong Racing für jeweils 60,- DM (jedes Spiel mit Komplettlösung). Tel. 06152/960163 Andreas

Verk. Star Wars SOTE und Yoshi's Story für je 80,- DM, suche auch günstige Spiele, ruft an! Tel. 089/6113515

Verk./tausche Lylat Wars incl. Rumble Pak für 85,- DM u. Wave Race für 40,- DM, zus. o. einz./tausche beide gg. WWF Warzone o. Bomberman, eilig! Tel. 03578/306546

Verkaufe Turok 50,- DM, Star Wars 40,- DM. Tel. 0221/818099 (alle PAL)

Verkaufe Banjo-Kazooie für nur 75,- DM, wie neu, originalverpackt. Tel. 09071/9218 Christoph

Verk. für N64 Nagano 98 70,- DM, Yoshi's Story 60,- DM, tausche auch gegen San Francisco Rush, für SNES ISS Del. 45,- DM, Megamanx 40,- DM. Tel. 07422/21462, Stefan

Verkaufe 9 Spiele in Top-Zustand für glatte 700,- DM, auch einzeln zu verkaufen. Tel. 07835/7565 ruft Mo-Fr. von 17-20 Uhr an, fragt nach Jürgen

Verkaufe N64 mit Controller Pak, Memory Card, Turok, Extreme G und Star Wars, alles sehr gut erhalten + Verpackung für 600,- DM. Tel. 05131/91927

Verkaufe für N64 Diddy Kong Racing für 65,- DM und Bomberman 64 für 60,- DM, verkaufe auch Wayne Gretzky's 3D Hockey für 65,- DM und NBA Hangtime für 75,- DM, ruft an! Tel. 02642/6384

Habe Lylat Wars, Extreme G, Pilot Wings, Blast Corps, tausche gegen Mace, Fighters Destiny oder Bomberman. Tel. 071/6692633 CH

Verk. Bomberman 75,- DM, Mario Kart 70,- DM. Tel. 07308/6622 fragt nach Dominik

Tausche Clayfighter gegen andere Spiele (nur Kreis Steinfurt). Tel. 09952/9675 fragt nach Thomas

Verkaufe Mario 64 für 50,- DM und ISS 64 und NBA Courtside für jeweils 60,- DM. Tel. 0721/20070

Tausche Wave Race und S. F. Rush gegen Fighters Destiny oder Bio Freaks. Tel. 09123/82469 fragt nach Steffen, alles mit Verpackung

Suche Mystical Ninja mit Anleitung und Verpackung, wenn ihr aus Nieders. kommt. dann ruft an: Tel. 0172/4223258 fragt nach Tobias, Bremen

Verkaufe Yoshi's Story für 60,- DM, tausche auch Yoshi's Story gegen Banjo-Kazooie, ruft an! Tel. 05362/62747 fragt nach Matthias

Suche Spiele unter 50,- DM und tausche Chameleon Twist gegen Spiele aller Art. Maxi Stocker, Stock 4, 83254 Breitbrunn, od. Fax: 08056/1577

Suche 3D-Action-Spiel, suche auch Poster, Aufkleber und sonstiges, habe auch Spiele zu verkaufen (Zub.). Tel. 030/9751618 fragt nach Patrick!

Verkaufe ISS 64 50,- DM, X-G 60,- DM, C. USA 50,- DM, Forsaken 90,- DM, Mace 80,- DM, WCW 80,- DM und 3 Spiele von GT Int. Tel. 06403/67242 fragt nach Joni

Tausche Aerofighters Ass. (N64) gegen F1 Pole Position o. San Francisco Rush o. Lamborghini o. Turok für N64. Tel. 036873/20265 im Raum Würzburg

Verkaufe Formel 1 Pole Position für 75,- DM, verkaufe NBA Hangtime für 70,- DM und Bomberman für 65,- DM, ruft an! Tel. 02642/6384 fragt nach Mehmet

Verkaufe N64-Konsole mit Controller, Memory Card, Turok, Star Wars und Extreme G, sehr guter Zustand, plus Verpackung für 600,- DM. Tel. 05131/91927

Tausche Diddy Kong Racing gegen Tetrisphere. Tel. 0791/48069 ruft an!

Verk. Mario 64 69,- DM, ISS 64 90,- DM, Wave Race 80,- DM, NFL Qb. 98 110,- DM, NHL Breakaway 95,- DM, MRC 115,- DM, Blast C. 125,- DM, tausche geg. Mace The Dark A. Tel. 036693/22916

Verkaufe DKR 45,- DM, Mario 64 45,- DM und ISS 64 für 80,- DM, alle zusammen für 150,- DM, außerdem N-Zone von 12/97-9/98. Tel. 06421/15150 fragt nach Benne

Verkaufe Mace The Dark Age (uk) 80,- DM, 3D-Action-Spiel (uk), Yoshi's Story 60,- DM, Pilotwings 64 60,- DM, alle zusammen 250,- DM. Tel. 05665/7691

Verkaufe NBA Courtside 60,- DM, WCW vs. NWO 70,- DM, Banjo-Kazooie 65,- DM, zusammen für 160,- DM. Tel. 04961/7840

Verkaufe Fighters Destiny 85,- DM, Frankreich 98 – Die Fußball WM 70,- DM, Extreme G 65,- DM. Tel. 035451/90653 fragt nach Peer

Verk. N64 mit 3 Contr. u. 5 Spielen: ISS 64, Dark R., WR 64. 38524 Sassenburg, Dorfstr. 29c. Tel. 05378/1410 Christoph

Verkaufe Mario, Mario Kart, Forsaken, Top G. Rally, Mischief Makers, F1 P.P., Pilotwings, Banjo-Kazooie, Tetrisphere, Goemon, XG, Wave Race. Tel. 06081/9622023

Tausche Turok, Lylat Wars, Mario, Mario Kart gegen Banjo-Kazooie (D). Tel. 02051/61316

N64 mit 4 Spielen, auch Einzelverkauf, VHB, P.S.: Mit Memory Card. Tel. 02742/3558 fragt nach Raphael

Tausche Lylat Wars ohne Rumble Pak und Tetrisphere gegen Banjo-Kazooie und Bust-a-Move 2 oder Diddy Kong Racing. Tel. 03729/221240 Robert

Verkaufe WCW vs. NWO WT für 100,- DM auf VHB. Wer hat Interesse an FIFA 64? Ruft an unter Tel. 04435/5580 täglich von 14-15 Uhr, fragt nach Michael

Verk. Mario Kart 64, F1 Pole, ISS 64, Lylat Wars oder 3D-Action-Spiel, habe auch SNES-Spiele, meldet euch unter Tel. 08304/1293 bei Christoph

Verk. Yoshi's Story, neuw., für 50,- DM. Tel. 03660/222149 Robert Rödel

Tausche Lylat Wars gegen Shadows Of The Empire. Tel. 02626/8203 bitte erst ab 13 Uhr

Verkaufe WCW vs. NWO für 120,- DM, verkaufe auch diverse PC-Spiele. Tel. 06151/313259 nach Andreas fragen, Käufer nur aus Raum Darmstadt

Verkaufe 3D-Action-Spiel 100,- DM, Turok 70,- DM, Mission: Impossible 100,- DM, Wave Race 50,- DM, F1 World G. P. 70,- DM. Tel. 08821/57648 Chris

Verkaufe neuwertiges Mystical Ninja für 70,- DM, MRC für 50,- DM, Turok für 60,- DM und 3D-Action-Spiel für 80,- DM. Tel. 08031/93816 Kolbermoor

Verk. Mario 64 40,- DM, ISS 64 70,- DM, Wave Race 60,- DM, Cruis'n World 80,- DM. Tel. 09184/1267 fragt nach David

Achtung! Verkaufe Star Wars: SOTE für 90,- DM, 1A-Zustand mit Verpackung und Anleitung! Tel. 08061/92240, fragt nach Axel Schilcher

Verkaufe Turok und andere Ballerspiele, NBA Courtside, Preis VB. Tel. 05241/580648 fragt nach Marcel

Achtung, tausche Extreme G und Lylat Wars gegen Mission: Impossible, Forsaken, Iggy's R.B., WWF Warzone. Tel. 0049(CH)01/9800639 Marc

Verkaufe für N64 Star Wars Shadows of the Empire, USA-Version, ungebraucht, Preis nach Vereinbarung. Tel. 03904/40112

Achtung! Tausche Frankreich 98 und Cruis'n USA gegen Mission: Impossible. Tel. 02330/8365 ab 14 Uhr

Tausche Biofreaks, Turok usw. gegen andere Spiele, suche N64, PlayStation, SNES, NES, auch große Sammlungen, bis 750,- DM. Tel. 0171/1815002 von 16-20 Uhr

Lenkrad Mad-Catz mit Rumble Pak und Pedalen, originalverpackt 99,- DM. Tel. 04954/2195

Tausche ISS 64 oder NFL QBC 98 gegen 1080° Snowboarding oder Mission: Impossible. Tel. 034292/73594 fragt nach Daniel

Suche extrem dringend San Francisco Rush, biete verschiedene Spiele, bitte schnell anrufen: Tel. 03583/690652 Robert, nach 16 Uhr

Stop! Verkaufe Banjo-Kazooie nagelneu für nur 89,- DM VHB, inkl. Versandkosten. Vogler, Lukas, Richard-Wagner-Str. 48, 78224 Singen. Tel. 07731/43826

Verk. Nintendo 64 + 1 Game + 1 Controller 245,- DM, Spiele extra: Turok engl. 70,- DM, 3D-Action-Spiel 100,- DM, Extreme G 60,- DM, Shooter, F. Destiny. Tel. 09261/93104

Suche Pilotwings 64, Wayne Gretzky's 3D Hockey und Turok, die Spiele sollten gut erhalten sein und ca. 35,- DM kosten. Tel./Fax: 041/636501 Simon

Suche Banjo-Kazooie, Forsaken, F1 W.G.P, 1080, biete FIFA 98, SOTE (neu), WCW vs. NWO, ISS, XG, kaufe/verkaufe auch. Tel. 05401/34489 Guido

Verkaufe DKR, Lylat Wars, ISS 64, Super Mario 64, Banjo-Kazooie, FIFA 64, pro Spiel 50,- DM, verkaufe auch 3D-Action-Spiel für 70,- DM (PAL). Tel. 09526/410

Verkaufe N64 mit 2 Controllern und 4 Spielen, Super Mario 64, Donkey Kong Racing, Aerofighters Assault, Wetrix für zusammen 520,- DM, evtl. einzeln

Stop! Tausche Hexen 64, MRC, T. Gear Rally, Mario Kart 64 gegen WCW vs. NWO, GT 64, WWF Warzone. Ruft an unter Tel. 02304/63416

Verkaufe N64 150,- DM, SNES 50,- DM, auch Spiele: Extreme G 65,- DM, kaufe auch Spiele + Geräte, N64-Liste anfordern. Tel./Fax: 02841/44125 Marianne

Billig! Verkaufe Wave Race und Super Mario für je 40,- DM, Automobili Lamborghini und Wayne Gretzky's 3D-Hockey für je 49,- DM. Tel. 08237/959764

Verkaufe Blast Corps 65,- DM, FIFA 64 25,- DM o. tausche gegen Chameleon Twist o. Banjo-Kazooie. Tel. 02205/7828 fragt nach Christian

Achtung! Spiele im Top-Zustand, fast neu, Wave Race 50,- DM, Frankreich 98 80,- DM, tausche auch: Wave Race gegen Snowboard Kids. Tel. 07486/7418

Verk./tausche NFL 98 90,- DM geg. NHL 98 o. F1 WGP u. Tetrisphere 50,- DM geg. T.G.R., ISS 64 od. WCW vs. NWO. Tel. 03546/3947 17-20 Uhr

Verkaufe/tausche Wave Race gegen Fighters Destiny, Mission: Impossible oder Action-Adventure-Spiel. Tel. 0261/77148 fragt nach Matthias

Tausche Bomberman, Lylat Wars, Star Wars gegen Off Road Challenge, M.R.C., T.G.R., alles mit Anleitung und Verpackung. Tel. 0991/382967 Alex

Verkaufe Super Mario 64 für 45,- DM, tausche auch gegen Frankreich 98 oder F-Zero X. Tel. 08161/5550 fragt nach Joris!

Stop! Angebot des Monats: DKR 40,- DM, ISS 64 40,- DM und Extreme G 50,- DM, alles zusammen 120,- DM, alles im Top-Zustand, ruft an unter Tel. 02157/5852 David

Verkaufe Forsaken 90,- DM und NHL Breakaway 75,- DM, tausche auch gegen Formel 1 World Grand Prix oder kaufe es für unter 70,- DM. Tel. 06130/7836

Suche Rampage World Tour, Cheats für Turok und suche Mission: Impossible, ruft mich an unter Tel. 036941/71843 fragt nach Sascha

Verkaufe für N64 das Spiel Nagano für 50,- DM mit Original-Verpackung und Anleitung. Tel. Berlin/9918506

Verk. Lylat Wars, Extreme G, Dark Rift zu guten Preisen, außerdem noch N64 + 2 Controller für ca. 210,- DM. Tel. 0251/666688 (75)

Tausche Pilotwings gegen Lamborghini. Tel. 06545/6938 fragt nach Pascal, in Hunsrück

Tausche Extreme G gegen WCW vs. NWO, verkaufe auch für 80,- DM. Tel. 06545/6938 fragt nach Pascal

Hey, verk. XG 60,- DM, Lylatw. + R.P. 70,- DM, Turok 60,- DM, Banjo-K. 80,- DM, alles Top-Zust., suche Rampage W. T., 3D-Action-Spiel, Bio Freaks, Mace, 3D-Shooter, tausche auch! Tel./Fax: 06692/6559 Michael

Tausche Cruis'n USA + World, FIFA RTW, Lamborg., Myst. Ninja, Nagano 98, Mis. Makers u. mehr gegen Turok, Forsaken, Miss. Imp., 3D-Action-Spiel, NFL 98 o. Madden 98, tausche auch 2:1. Tel. 0172/4176972

Wow! Verkaufe FIFA 98, NBA Hangtime, Extreme G, Diddy Kong Racing für 50,- DM und Clayfighter 64, Mario 64 für 40,- DM. Tel. 06154/800746 Marcel, nachmittags

Tausche Pilotwings u. MRC u. Wayne Gretzky's 3D Hockey gegen Diddy Kong Racing od. Extreme G. Tel. 02241/409315 Christoph

Tausche DKR gegen F1 World G.P. u. SOTE gegen Mission: Impossible od. WWF Warzone o. verkaufe DKR f. 65,- DM u. SOTE f. 80,- DM. Tel. 05407/7501 fragt nach Eric

Verk. N64 + 3 Pads + Memory Card + 5 Spiele (NHL Brkw. 98, NBA Pro 98, ISS Snowboard Kids, 3D-Action-Spiel) für 800,- DM. Tel. 03632/701079 Thomas, nur komplett

Suche Mission: Impossible oder Hockey Magic Century, biete 3D-Action-Spiel. Tel. 07948/2614

Verkaufe Pilotwings 55,- DM, DKR 65,- DM, Mario Kart 60,- DM, alles zusammen + 1 Rumble Pak 175,- DM, auch Tausch möglich. Tel. 09708/6516 ab 18 Uhr, Patrick

Verkaufe für N64: Turok, Mario Kart, Wave Race für je 60,- DM zzgl. NN-Gebühr, alle Spiele mit Anleitung + Verpackung. Tel. 0611/87568 Manuela

Verk./tausche SOTE, DKR, Blast Corps, Forsaken, Extreme G, suche F1 World Grand Prix, Mission: Impossible, S.F. Rush. Tel. 03391/504337

Verkaufe XG + DKR + Super Mario 64 + Lylat Wars zus. 220,- DM, auch einzeln! Tel. 07802/1857 Käufer sollte sich zwischen Freiburg u. Karlsruhe befinden

Ich suche dringend Cruis'n World 35,- DM, F1 World GP 50,- DM, ISS 98 45,- DM... auch Zubehör! Tel. 02204/85560 David, bitte nicht per Nachnahme!

Verk. Turok, MRC, Mario Kart, Mario und Starwars je 60,- DM oder tausche gegen Banjo-Kazooie, World Cup 98. Tel. 07263/6145

Verk. Lamborghini für 90,- DM, Rumble Pak mit 1 MB Speicher für 40,- DM, beides wie neu! Klaus Wagner, Am Bornfeld 6B, 61389 Schmitten. Tel. 06084/3844

Tausche oder kaufe günstig N64-Spiele, habe SOTE, Turok, Yoshi's Story, DK Racing, 02363/66048 Thomas, montags oder bis 11 Uhr außer Sonntag

Suche Lylat Wars 64 mit Rumble Pak. Tel. 09191/703508 fragt nach Pascal, ab 11 Uhr

Tausche Bomberman 64 und Blast Corps gegen andere Spiele, keine Sport-Games. Tel. 06441/75548

Verk. Lamborg. 60,- DM, NBA Hangt. 40,- DM, F1 PPS 50,- DM, Lylat Wars 40,- DM, NHL Breakaway 50,- DM, Komplettkauf mit Superpad 64. Tel. 03731/204551 Sebastian verlangen

Verk. N64 (US), mit JP-Norm, 3 Controller, 5 Top-Games, Rumble Pak, Univ.-Adapter, Memory C., zusammen 650,- DM, Neupr. 1.200,- DM. Tel. 07705/919180 (Schwarzwald) Andi

Verk. Forsaken 89,- DM, DKR 49,- DM, WCW 78,- DM, ISS 64 74,- DM, Bomberman 44,- DM, alles PAL, Top-Zustand. Tel. 08847/6143 18-19 Uhr

Verkaufe Mario 64, Blast Corps, FIFA 98, WCW vs. NWO, Extreme G, Mace The Dark Age, Goemon, Lambo., fast alle mit Anl. u. Verp. Tel. 07231/355239 fragt nach Mark

07/98

08/98

09/98

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 07/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 08/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 09/98	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

KLEINANZEIGEN

Verk. Bomberman 64 45,- DM, Lylat Wars (o. Rumble Pak) 55,- DM, Chameleon Twist 65,- DM. Tel. 05361/73181 fragt nach Artur, tausche auch

Verkaufe 1080° (US) für 90,- DM, NFL QBC für 90,- DM und Pilotwings für 55,- DM o. tausche gegen Sport- und Action-Spiele. Tel. 06136/89418

Tausche Top Gear Rally o. Diddy Kong Racing gegen F1 World Grand Prix o. ISS 98 o. Bio Freaks. Tel. 08684/688 fragt nach Andi

Verk. N64 mit Super Mario 64 (mit Komplettlösung), alles PAL, VB 320,- DM. Tel./Fax 09077/1374

Verkaufe NHL Breakaway, Extreme G (für je 55,- SFr), Star Wars SOTE für 40,- SFr oder tausche gegen F1 WGP. Tel. 041/7101778 bitte nur Schweizer

Verkaufe Snowb. Kids, DKR, MRC, Bomberman 64, Cruis'n USA (je 60,-DM) und Goemon (75,- DM). Alles 100% ok und mit Verp. + Anl. Tel. 05253/6480 Thomas

Verkaufe: Courtside 75,- DM, FIFA 98 75,- DM, Hyper Olympics 65,- DM, Wayne G. 3D H. 50,- DM, tausche gegen: Banjo-Kazooie, NFL Quarterback 98. Tel. 08762/2802

Kaufe billige N64-Spiele und verkaufe Mystic Quest (GB), Mystic Quest Legend (SNES). Holger, Tel. 09482/2575

Verkaufe Spiele für N64, z. B. Chameleon Twist, SNES, z. B. Asterix, und GB, z. B. Final Fantasy 1-3. Tel. 09482/2575 fragt nach Kristin!

Verkaufe Forsaken 70,- DM, Tel. 0931/4675807 fragt nach Jan

Verkaufe: Pilotwings, Bomberman und Blast Corps für je 60,- DM. Tel. 034651/93272

Verkaufe Super Mario 64 für 69,- DM und WCW vs. NWO World Tour für 100,- DM. Tel. 02173/76144 19-21 Uhr, fragt nach Andy

Tausche Hexen, Top G.R. oder Fighters D. geg. F1 World G.P., FIFA 98 – WM Quali. o. Bio Freaks o. verkaufe für je 70,- DM, Tel. 08725/1732 Christoph

Verkaufe N64 F1 Pole Position für 70,- DM + Nachnahme. Tel. 0481/88768

Verk. Banjo-K., Frankreich '98, Forsaken, WCW vs. NWO 60-80,- DM, Mario Kart u. Turok 50,-, 3D-Action 80,-, ruft an unter Tel. 02151/713424

Verk. N64, 3 Controller, Extreme G, MK64, Mario 64, DK Racing + Memory Card, VB 400,- DM, auch Einzelkauf möglich. Joakim oder Tomas Svensson, Tel. 05363/72029

Megagünstig!! Mario 64 40,- DM; DKR 40,- DM; Banjo-Kazooie 60,- DM. Tel. 0172/8046737 ab 17 Uhr

Tausche NBA Hangtime gegen Rampage World Tour, Cruis'n World oder Banjo-Kazooie (PAL) mit Verp. und Anl. Tel. 0521/162262

Tausche: Rampage W.T., T.G.R., D.K.R., Snowboard Kids und Wave Race gegen fast alle N64-Spiele oder verkaufe. Tel. 030/5662735

Tausche Blast Corps gegen 3D-Shooter. Tel. 036625/21556 fragt nach Toni

Verkaufe NFL Quarterback Club '98 für 70,- DM oder tausche gegen ISS 64 oder Mission: Impossible. Verkaufe Blade Runner (PC) für 35,- DM. Tel. 07261/62735

Tausche Forsaken gegen WWF Warzone, F-1 World Grand Prix, Mario Kart 64, Wave Race oder 1080° Snowboarding. Tel. 04106/78866 zwischen 14 u. 17.30 Uhr, Marius

Tausche Forsaken gegen Frankreich '98 oder Mission: Impossible. Verkaufe auch für 100,- DM. Tel. 04106/78866 14 bis 17.30 Uhr, Marius

Tausche FIFA 64 gegen F-1 World Grand Prix oder Mission: Impossible. Tel. 04827/3081 fragt nach Benjamin

Suche für N64: Ramp., 1080°, M:I, habe X-G, Sn. Kids, Yoshi, V. Chess. Verk. Banjo f. 80,- DM. Suche auch billig Starf. Acad. f. SNES, alles PAL. Tel. 040/277372 15-24 Uhr

Suche ISS 64. Biete: Cruis'n USA, SOTE, Turok, Wave Race, Yoshi's Story und Mario. Ruft an unter Tel. 0431/62613 16-19 Uhr, Henning

Verkaufe N64 mit 2 Contr., 2 Mem. Cards, 3 Spielen: Turok, NBA Courts., Extreme G und Antennenkabel für 800,- DM. Tel. 09086/667 Mo-Fr ab 18.00 Uhr

Verk. Turok 80,- u. DKR 80,- DM. Beide zus. f. nur 150,- DM. Verkaufe außerdem NES, 7 Spiele und 2 Controller für 100,- DM bis 200,-DM, also ruft an! Tel. 05152/4297 Mirko

Tausche Hexen 64 gegen ISS 98. Tel. 07274/76617

Verkaufe Bomberman 64 für 45,- DM, tausche aber auch gegen WWF Warzone oder Forsaken oder ISS 98. Tel. 06128/3102 Daniel

Verkaufe/tausche Turok für 75,-DM, Wave Race für 60,- DM oder gegen Rampage W.T., Mystical Ninja. Tel. 05361/76754 fragt nach Aldo

Verk.: Lamborghini 70,- DM, Mario K. 60,- DM, ISS 75,- DM, DKR 70,- DM u. a., suche Frankreich '98, 1080° Snowb., WWF Warzone, G. Buster. Tel. 0511/5313600 Paul

Suche möglichst billige NTSC-Konsole. Tel. 0211/402709, Mo-So 15-20 Uhr, fragt nach Titus

Verkaufe ISS 64 für 70,- DM oder tausche gegen F1 World Grand Prix! Tel. 06323/81259 fragt nach Jens

Verkaufe Clay Fighter 63 1/3, Star Wars SOTE, Turok, Yoshi's Story und Mischief Makers je 50-60,- DM. Alles dt. und original verpackt (1A Zustand). Tel. 08557/404

Tausche, verk. 3D-Action, DKR, Mace: The Dark Age. Tel. 08671/6593 Altötting

Suche N64 mit 1 Player für 160,- DM oder PSX mit 1 Player für 180,- DM, verkaufe außerdem noch 4 SNES-Spiele für je 25,- DM. Tel. 06554/600

Verk. Mario 64 60,- DM, Wave Race 65,- DM, Star Wars 65,- DM, Mario Kart 64 70,- DM, Blast Corps 80,- DM, DKR 75,- DM, Yoshi 64 70,- DM, Snowboard Kids 85,- DM, alle guter Zustand. Tel. 07158/60630 Ronald

Tausche/verkaufe folgende Spiele für N64: Mario 64, Mario Kart 64, Bomberman 64, Goemon 64, Fighters Destiny, Banjo-Kazooie, Wetrix, San Francisco Rush. Tel. 04131/701522 Kai

Tausche Extreme G, Lylat Wars 64, FIFA 64 o. WCW vs. NWO gegen Rampage, F1 World Grand Prix, ISS 98, 1080° Snowboarding o. All Star Baseball 99. Tel. 07843/1072

Verk./tausche Yoshi 60,- DM, Forsaken 90,- DM, Fighters Destiny 90,- DM, Cruis'n World 65,- DM, suche Top Gear Rally. Tel. 08124/7224 Peter

Biete Bomberman 64, tausche gegen Bust-a-Move 2, Extreme G, Virtual Chess oder Forsaken. Tel. 02161/630013 Raum Mönchengladbach

Verkaufe/tausche Nagano 80,- DM, Super Mario 50,- DM, Lylat Wars (inc. Rumble P.), suche auch NBA Basketballsimulationen zum Tauschen. Tel. 04489/958060

Tausche Banjo-Kazooie gegen Turok oder Blast Corps oder verkaufe für 90,- DM, ruft an! Tel. 05475/5515 fragt nach Simon

Verk. N64-Spiele: Wave Race für 50,- DM und ISS 64 für 55,- DM mit Anleitung und Verpackung, tausche gegen Snowboard Kids. Tel. 04361/3251 Mario

Verkaufe Bomberman 64 und Mischief Makers, pro Spiel 50,- DM. Tel. 07123/6363 Florian

Tausche Multi Racing Championship gegen San Francisco Rush, Top Gear Rally, GTA. Tel. 06132/798798

Verk. Contr. 30,- DM, DKR 75,- DM, Tetris 80,- DM, FIFA 98 80,- DM, Fighters D. 80,- DM, Snowb. K. 60,- DM, Yoshi's St. 70,- DM, NHL 98 90,- DM. Tel. 05341/54959 ab 15 Uhr

Verk./tausche Lylat Wars, Turok, Snowboard Kids gegen WWF Warzone, verk. außerdem Forsaken für 110,- DM und Sega Master System, ruft an! Tel. 035361/80559

Verkaufe Banjo-K. inkl. Lösung und Teil 2 Speicher für 80,- DM, verkaufe Frankreich 98 für 90,- DM oder tausche gg. ISS 98. Tel. 02635/921262 Philipp

Verkaufe Star Wars und Wave Race 64 für je 50,- DM. Tel. 04155/5660 fragt nach Sebastian

Verkaufe Star Wars 90,- DM, Turok engl. 90,- DM, Hexen 70,- DM und div. andere Spiele. Tel. 03925/282061

Achtung, tausche Lylat Wars ohne R.P. gegen Banjo-Kazooie oder verkaufe für 50,- DM. Tel. 07253/50203 fragt nach Florian

Verkaufe Nintendo 64 + Analog-Joypad mit Extreme G, 3D-Action-Spiel und Wave Racer für 380,- DM. Michael Möckel, Rheinaustr. 16, 68163 Mannheim

Verkaufe Bomberman 64 für 60,- DM oder tausche gegen gut erhaltenes Forsaken oder ein anderes Spiel, meldet euch bei Daniel. Tel. 06503/3191

Verk./tausche FIFA 98 80,- DM, Wave Race 60,- DM, gegen ISS 98, Cruis'n World, 1080° Snowboarding, Fighters Destiny, WWF, WCW, World Cup. Tel. 040/6065556

Verkaufe Bomberman 64 mit Anleitung und Verpackung für 50,- DM. Tel. 04155/2189 fragt nach Sebastian

Verkaufe Bomberman für 60,- DM, Blast Corps für 55,- DM, Yoshi's Story für 55,- DM, Lylat Wars für 60,- DM, alle Spiele gut erhalten. Jonas Schröder, Pforzheimerstr. 142, 76275 Ettlingen

Verk. ca. 30 N64-Spiele nur komplett für 1.500,- DM, verk. supergünstig PSX u. PC Games (z. B. Metal G. S., Ninja, TK 3 usw.). Tel. 09231/1615 Jürgen oder 0172/8049570

Verk. Forsaken 75,- DM, Extreme G 70,- DM, ISS 64 55,- DM, Lylat Wars o. R. P. 50,- DM. Tel. 02373/14269

Super Angebot! Verkaufe Rampage World Tour für nur 100,- DM! Ruft an unter Tel. 08631/13110 Alexander, 84562 Mettenheim

Verkaufe FIFA 98 für 60,- DM und Super Mario 64 für 40,- DM. Tel. 02151/770539 nach 19 Uhr, Michael

Achtung! Durchgezockt: Mario Kart 64 VB 45,- DM, Lylat Wars VB 40,- DM, G. Buster 90,- DM, tausche Lylat od. Mario Kart + 15,- DM gg. F1 World G.P. Tel. 08141/349190 Tommy

Verk. N64 + 2 Pads + M. Card + 1 Spiel 200,- DM, verk. 18 N64-Spiele, Preis VHB, außerdem 3D-Action-Spiel für 150,- DM. Tel. 07237/480797 ab 14 Uhr

Verkaufe Mischief Makers 50,- DM, Super Mario 50,- DM, Clayfighter 60,- DM, Fighter Destiny 100,- DM, Bio Freaks (US) 140,- DM. Tel. 03925/282061

Verk. DKR (ohne Verp.) für 50,- DM und Mario Kart (mit Verp.) für 50,- DM. Tel. 07431/82189 Erik, Anrufbeantworter

Verkaufe N64 + 2 Contr. + Contr.-Pak + NFL QBC 98 + 3D-Action-Spiel für 400,- DM, alles neu mit Anleitung und Originalverpackung. Tel. 07476/8344 Toby

Verk. ISS 64, Fighters Destiny, Lylat Wars m. R. je 75,- DM, Mario Kart 50,- DM, 3D-Action-Spiel 90,- DM. Tel. 039033/6037 Torlaf, Mo-Fr. 17-20 Uhr

Stop! Verkaufe N64 + 2 Controller + Turok + Mario K. + Mario 64 + Wave Race + Controller Pak für nur 450,- DM, alle Spiele mit Anl. u. Verp. Tel. 07431/58219 Philipp Seeger

SUPER NINTENDO

Verkaufe SNES mit 20 Spielen, 1 Joypad, Adapter und Maus, erbitte wenn möglich Vorkasse, alles zusammen für 350,- DM. Tel. 0221/253427 Stefan

Verkaufe Super Nintendo-Konsole mit 2 Controllern und 7 Spielen + Super Game Boy mit 3 Spielen. Tel. 004141/7902006 Marco

Verkaufe Chrono Trigger, Terranigma, Might&Magic 3, Illusion Of Time, Breath Of Fire 2, Zelda, Harvest Moon, Lord of the Rings usw. Tel. 07231/74196

Verk. Super Nintendo + 6 Spiele + 2 Player, NP 900,- DM, VK 320,- DM. Tel. 0531/355345

Verkaufe SNES mit 2 Controller, Super Game Boy, Adapter für ausländische Spiele, Mouse und Mouseboard und 10 Spielen für 300,- DM. Tel. 08061/4415

Verkaufe NHL-Hockey 97 40,- DM, Madden NFL 95 20,- DM. Tel. 08821/57648 Chris

Achtung: Verk. ca. 20 SNES-Spiele + Super Joypad (alles ohne Schachtel), Lösungen. Tel. 08092/22875 od. 0172/8109666

Verk. f. SNES: EWJ 2, Pilotwings, Kirbys Dream Course, Theme Park, Putty Squad, The Branies für je 40,- DM zzgl. NN, für Game Boy: Lemmings 1, Monster Max, J. Connors Tennis + Light Max (NP 69,- DM) zusammen für 100,- DM zzgl. NN. Tel. 0611/87568

Verk. Joe + Mac 3, Secret Of Mana, Mario Kart, Mario World, Ghouls 'n' Ghost, WWF Vortex, Pitfall, S. Hockey, S. Soccer, S. Basketball je 28,- DM. Tel. 05191/14328 Andy

Verk. SNES mit 2 Controllern und 3 Spielen für 200,- DM. Tel. 07940/6574 fragt nach Oliver, nach 13 Uhr anrufen

Verkaufe SNES komplett mit 6 Spielen (Zelda, Yoshi's Island, Dino City, All Stars, The Magical Quest, Mario World) + US Adapter für 240,- DM. Tel. 06692/8596

Verkaufe SNES mit 1 Controller, 8 Spielen (FIFA '98, Yoshi's Island usw.) und Super Game Boy, Preis: 250,- DM. Tel. 0341/9129441 Matthias

GAME BOY

Verk. supergünstig Asterix, Baseball, WWF Superstars, Crash Dummis für SNES: Vortex, WWF Rumble, ruft an: Tel. 05191/14328 fragt nach Matze oder Andy

Suche für GB Mystic-Quest. Tel. 07454/8640

Suche Mystic Quest für bis 20,- DM und Mega Man 2/3 für bis 25,- DM. Tel. 02573/98710 ruft an! Fragt nach Alexander, suche Final Fantasy 2

Verkaufe Game Boy mit Spiel (Worms) für nur 60,- DM, guter Zustand! Tel. 09391/4508 fragt nach Christoph, Spiel einzeln 20,- DM

CLUBS

Fanclub sucht Mitglieder, Austausch von Cheats und Moves gegen frankierten Rückumschlag an L. Walter, Veilchenhang 13, 93346 Ihrlerstein

SONSTIGES

Suche N-Zone-Ausgaben 1, 2, 3, 4, 5, 10 mit 10 Sammelkarten (bitte unbeschädigt), ruft unter Tel. 05341/264344 an und fragt nach Sven, ab 15 Uhr

Suche alle NES-Spiele (Mario, Zelda, Mega Man usw.), schickt eure Angebote an: Micheal Hars, Nelkenweg 3, 95463 Bindlach, zahle angemessen!

Suche PlayStation mit 1 o. 2 Controller. Tel. 037295/41470 fragt nach Christian

Achtung: Ich verkaufe gut erhaltene Sony PlayStation + 8 Super-Spiele wie z. B. Tekken 2, Lucky Luke, Gex 3D und viele mehr! Preis VH, ruft an! Tel. 05961/4532

Suche Brieffreund, muß zwischen 9 und 12 Jahre sein und ein SNES und N64 besitzen. Timo Hellmund, Karlstraße 5, 63128 Dietzenbach

Achtung Sammler! Verkaufe nur komplett N-Zone von Nr. 1-16, Preis VB. Thomas Bath, 10365 Berlin, John-Sieg-Str. 24

Verkaufe gut erhaltenes, ein Jahr altes SNES + 3 Spiele und dazu einen Game Boy + 2 Spiele, nähere Infos unter Tel. 033603/3778

Verkaufe Saturn mit 7 Spielen (Tomb Raider, Panz. D. 2, Nights, Daytona usw.), 1 Pad, 1 3D-Pad, Top-Zustand, 300,- DM. Tausche auch gegen N64 mit Spielen. Tel. 02331/632469

Billig! Spiele für N64 50,- bis 60,-, SNES 15,- DM, Mega Drive-Konsole und Spiele. Außerdem Amiga-Zeug, z. B. Spiele, CD-ROM usw. Tel. 07441/52376

Verkaufe/tausche orig. Mario 64 Spieleberater 15,- + orig. Nintendo Controller Pak 15,-. Suche alles für Sega Game Gear, zahle gut. Tel. 06442/32888 Stefan

Verkaufe! Sega Mega Drive m. 20 Sp. zum Preis von 250,- DM VB. Außerdem verkaufe ich das Nintendo 64-Spiel Wave Race, VB. Tel. 02207/54454 Patrik

Verk. Mega Drive mit 10 Spielen 160,- DM, Infrarot Pads 15,- DM und vieles mehr, günstig, neuw. + komplett. Tel. 02373/14269

Suche ständig aktuelle N64 + PSX Games (PAL), suche auch GB Pocket u. Spiele und vieles mehr. Tel. 05621/2231

Habe NES (12 Sp.), GB-, PC-, SNES- und N64-Spiele, suche GB-, SNES-, N64-, PSX-Spiele u. Zubehör, Codes und alles, was mit Kampfspielen zu tun hat (Games, Fanartikel). Tel. 09441/10992 Lui

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
Computec Media AG, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 09 11 / 28 72-2 00
eMail: hsippisch@computec.de

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch
(V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich,
Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Richard Schöller
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Cheats & Codes: Michael Erlwein
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch,
Oliver Preißner

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt,
Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth,
Christina Sachse, Hans Strobel,
Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/ Schlußredaktion:
Margit Koch

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei.
Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

Computec Media Services GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-100
Telefax; 0911-2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung/ V.i.S.d.P.)
tnszameitat@computec.de
Wolfgang Menne wgmenne@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer asklopfer@computec.de

Online-Vermarktung:
Susanne Szameitat
seszameitat@computec.de

Anzeigenassistenz:
Claudia Rudolph
carudolph@computec.de
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.10.98

VERLAG

Verlagsleiter Vertrieb:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung),
Sandra Wendorf, Oliver Schneider

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr. (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax.: 0 62 46-8 82 52 77
e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage II. Quartal 1998 61.345 Exemplare

Das Inhaltpapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Media AG, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

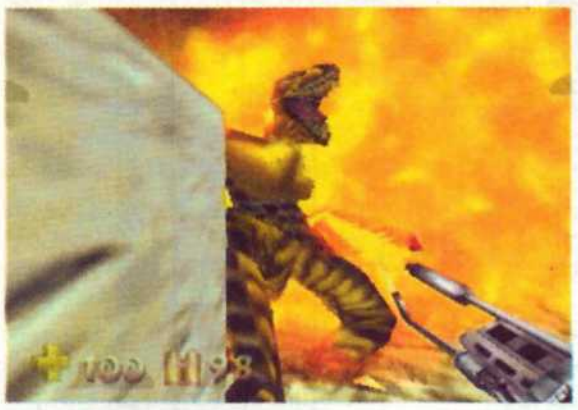
SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Bomico & Laguna	06107-945145	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	06103-334 444	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0130-5806	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 09°°-17°°
Virgin	040-391113	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 28.10.98 am Kiosk

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



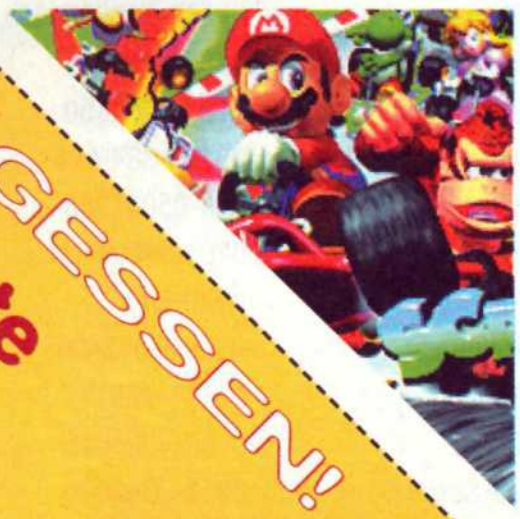
Es ist soweit: Das lange erwartete Action-Game von Acclaim erscheint, und wir unterziehen die Endversion einem ausführlichen Test. Wie gut ist die hochauflösende Grafik zusammen mit der 4 MB-Speichererweiterung, wie sieht das Game in normaler Auflösung aus, wie abwechslungsreich sind die Levels? Bei uns bleiben keine Fragen offen!

NASCAR 99

Am 29.10.98 soll das erste N64-Rennspiel von Electronic Arts erscheinen. Kann es an die Qualität der 32 Bit-Vorgänger anknüpfen und einen Platz in der vorderen Startreihe belegen, oder fährt es F-1 World Grand Prix hinterher? Wir drehen unsere Testrunden und begeben uns ins Qualifying.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Exklusiv-Starschnitt: Teil 3 des Turok 2-Riesenposters*
- *Im Test: NHL 99 und Madden NFL 99 von Electronic Arts*
- *Komplettlösung: Teil 2 von Mission: Impossible*
- *Im Test: Holy Magic Century, NFL Quarterback '99*
- *Angespielt: NBA Jam 99, Extreme G 2, FIFA 99*
- *Im Test: NASCAR 99*



NICHT VERGESSEN!

Die nächste N-ZONE erscheint am 28.10.98!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Florian Brich

Rollenspiel-Experte Florian Brich (27) verstärkt das N-Zone-Team seit dem 13. September.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
F-Zero X, Banjo-Kazooie und einen indizierten Shooter.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
F-Zero X ist der optimale Kompromiß zwischen atemberaubender Geschwindigkeit und grafischer Präzision. Banjo-Kazooie fesselt mit brillanter Grafik, prächtigen Animationen und ausgeklügeltem Gamedesign. Der indizierte Shooter ist das derzeit beste Videospiel überhaupt. Der bärbeißige Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, daß das Top-Modul immer wieder in den Schacht wandert.

3. Welche 3 Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und warum?
1. Popeye (Game & Watch): Mein erstes Nintendo-Spiel, jedem Anfang wohnt ein Zauber inne.
2. Yoshi's Island (SNES): Mit kunterbunter Grafik, witzigen Transformationsmöglichkeiten und einer packenden Spielbarkeit hat der Nintendo-„Haussaurier" mein Herz erobert.
3. Indizierter Titel (N64): Fortschrittliche Technik, bahnbrechender Realismus und die Betonung der taktischen Komponente zeigen, was in der 64 Bit-Dimension möglich ist.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Die N64-Hardware kann bei der Benutzerfreundlichkeit punkten: Plug & Play in Reinkultur. Der Analog-Stick und zahlreiche Add-Ons (Rumble Pak, Speech-Pack) unterstreichen die Experimentierfreude der Entwickler. Zur Software: Da das Modulformat es nicht zuläßt, Schwachstellen im Design mit FMV zuzukleistern, sind die Spitzentitel aus einem Guß. Auf dem N64 lassen sich interaktive Spielwelten mit einer dichten Atmosphäre generieren.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Super Metroid

6. Mit welchen Video- oder Automatenspielen begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Nachdem ich Asteroids auf dem Atari VCS solange gespielt hatte, bis die Punktanzeige wieder auf Null umsprang, folgten Space Invaders und Missile Command.

7. Welche Spielgenres bevorzugen Sie generell und warum?
Aufwendige RPGs, weil ich in denen regelrecht versinken kann. Außerdem locken mich actiongeladene Shooter und putzige Plattformer ans Pad, sofern diese nicht nur technisches, sondern auch spielerisches Neuland betreten. Diese Genres reizen mich, da sie zu den ältesten in der Videospielgeschichte gehören und ich mit ihnen groß geworden bin.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
Bomberman (SNES!), weil es schrill und hektisch ist und mich schon viele Nächte gekostet hat.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Ich halte Videospiele für Kunst, weshalb ich mich mit Indizierungen schwertue. Für die N-Zone-Leserschaft werde ich mit vollem Einsatz und kritischer Distanz die N64-Neuheiten sichten.

Sammelkarte 53

Tips & Tricks — N-ZONE

WWF Warzone

WORUM GEHT'S?

WWF Warzone ist das derzeit mit Abstand beste Wrestlingspiel für das Nintendo 64. Kein anderes Game hat so tolle Grafiken und so gelungene Moves.

1. Als Trainer spielen

Gehe in den Trainingsraum und wähle irgendeinen Move aus. Nun sollte eigentlich gleich eine Nachricht erscheinen, daß auch der Trainer als Wrestler zur Verfügung steht.

2. Irre Wrestler

Im Custom- oder Biography-Modus hältst du die L- oder die R-Taste solange gedrückt, bis dein Wrestler sich dreht, bis es ihm schlecht wird!

3. Als Pamela spielen

Du mußt als Sue den WWF-Titel gewinnen. Dann kannst du Pamela (ein Teammitglied der Programmierer) als Charakter im Custom-Modus anwählen.

4. Große Köpfe

Du mußt mit dem British Bulldog oder The Rock die WWF Challenge durchspielen, dann kannst du diesen speziellen Modus anwählen.

5. Rülpsen

Du mußt mit Mosh oder Trasher die WWF Challenge durchspielen. Danach kannst du in diesem Modus bei jedem Treffer ein unappetitliches Geräusch hören.

6. Weibliche Kämpfe

Spiele die WWF Challenge mit Triple H oder Sahwn Michaels durch, und du kannst beim Erstellen eines Wrestlers auch weibliche Kämpfer anwählen.

7. Spiegelungen

Wenn man die WWF Challenge mit irgendeinem Wrestler schafft, dann kann man die Schatten der Spieler in Spiegelungen umstellen.

Sammelkarte 54

Tips & Tricks — N-ZONE

Iggy's Reckin' Balls

WORUM GEHT'S?

Iggy's Reckin' Balls ist eine spaßige Mischung aus Plattformspiel und Racing-Game. Das Ziel besteht darin, den Ball schnellstmöglich durch die unterschiedlichen Strecken zu dirigieren.

CHEATS

Drücke als erstes Z und R gleichzeitig, wenn der Titelbildschirm angezeigt wird. Damit gelangst du in den Texteingabe-Screen. Gib' die nachfolgenden, zwischen den Anführungszeichen gedruckten Paßwörter ein, um verschiedene Wirkungen zu erzielen:

1. „happyheads"
Damit werden alle geheimen Character aktiviert.

2. „theuniverse"
So erhältst du Zugang zu allen geheimen Welten.

3. „jumparound"
Level-Auswahl während Pause aktivieren.

4. „swopshop"
Charakter einmal anders aussehen lassen.

5. „rolfharris"
Die Grafik wird im Bleistift-Modus dargestellt.

6. „toomuchpie"
Dicke Bälle hüpfen umher.

7. „microballs"
Kleine Bälle wuseln los.

8."2roktoo"
Cooler Lichteffekt aus Turok 2

9. „iceprincess"
Alle Oberflächen bestehen aus Eis.

10. „gooeygoogoo"
Alle Oberflächen bestehen aus Schleim.

11. „bomberball"
Bei den Power-Ups gibt es immer Bomben.

12. „1hitwonder"
Ein Treffer, und du bist draußen.

13. „toomuchfun"
Bizarre Hüpf-Physik

14. „imallout"
Keine Power-Ups mehr

15. „nonstop"
Permanente Turbo-Action

16. „nogoodie"
Goodies werden durch Bomben ersetzt.

17. „2times"
Turbo Roll dauert doppelt so lang.

18. „shootshot"
Alle blauen Projektile für Power-Ups.

19. „ohmy"
Lustiger Partikel-Effekt

20. „gobaby"
Kompletter Turbo

Steuerung

- Ball steuern
- Kamera verstellen
- Nach rechts sehen
- Nach links sehen
- Ohne Bedeutung
- ohne Bedeutung
- Sprung
- Greifer abfeuern
- Spiel anhalten
- Power-Up/Turborolle
- L: Ohne Bedeutung
- R: Sprung und Griff

Sammelkarte 5

Nintendo-ABC — N-ZONE

Fachbegriffe von A-Z

Auf vielfachen Leserwunsch erklären wir in unserer Serie wichtige Begriffe aus der Welt der Videospiele.

SPRITES
Sprites sind einzelne, frei bewegbare Objekte, die man unabhängig vom grafischen Hintergrund darstellen kann. PCs sind beispielsweise nicht dazu in der Lage, Hardware-Sprites darzustellen. Hier muß per Programmroutine die Spiel-Figur immer wieder auf die Hintergrundgrafik gemalt und dann wieder gelöscht werden. Die spielorientierten Konsolen (wie beispielsweise das SNES) erleichtern den Programmierern die Arbeit sehr. Einzelne Schüsse werden beispielsweise als Sprites dargestellt. Da die Sprites jedoch relativ klein sind, muß man für aufwendige Figuren mehrere Sprites zusammensetzen.

TEXTUREN
Texturen verleihen 3D-Grafiken ein realistisches Aussehen. In der Pionierzeit der 3D-Spiele bestanden die Objekte meist aus einfarbigen Polygonen, die für ein karges Aussehen sorgten. Dank höherer Rechenleistung sind die Grafikchips mittlerweile in der Lage, Polygone (Vielecke) statt mit einer Farbe mit Texturen zu versehen. Texturen muß man sich so vorstellen wie Tapeten mit verschiedenen Muster und Strukturen, die über eine Oberfläche geklebt werden.

THROWS
Throws kennt man eigentlich nur aus Beat 'em Up-Spielen. Ihre Bezeichnung stammt vom englischen „to throw", was schlicht „werfen" bedeutet. Ein Throw ist somit nichts anderes als ein Special Move..

UPGRADE
Wie die meisten anderen Begriffe stammt auch „upgrade" aus dem Englischen. Es bedeutet, daß man etwas um eine Stufe weiterentwickelt. Ein Hardware-Upgrade wäre beispielsweise das Zusatzlaufwerk 64DD oder die 4 MB Memory-Expansion.

VIRTUAL REALITY
Eine virtuellle Realität ist prinzipiell eine nicht real existierende Realität. Irgendwann soll man bei Videospielen wirklich das Gefühl haben, daß man sich in einer anderen Welt befindet und beispielsweise tatsächlich mit einem Raumschiff durch das Weltall flieht. Erste Schritte in diese Richtung werden derzeit mit 3D-Brillen unternommen, bei denen man zumindest nicht mehr in einen Monitor schauen muß, um das Geschehen zu betrachten. Wenn man den Kopf nach links dreht, dann sieht man gleichzeitig eine andere Grafik über die Brille. Das Ziel der virtuellen Realität ist, daß man beispielsweise alle Aktivitäten in einem speziellen Anzug ausführt. Wenn man seine Hand bewegt, kann man wirklich Knöpfe betätigen, und wenn man einen Schlag bekommt, sollte man tatsächlich auch etwas spüren können. Wohin uns die virtuelle Realität eines Tages führt, läßt sich derzeit noch nicht abschätzen.

VEKTORGRAFIK
Während bei Bitmap-Grafiken von Hand gemalte oder berechnete (= gerenderte) Optiken auf den Bildschirm gezaubert werden, bestehen Polygon-Grafiken aus aufgefüllten Dreiecken.
Vektorgrafiken bestehen ausschließlich aus einzelnen Vektoren, die eine sogenannte Drahtgitter-Optik ergeben. Füllt man die per Vektoren verbundenen Flächen, dann erhält man ein Polygon.

ZOOM-EFFEKT
Etwas zu zoomen ist gleichbedeutend mit der Vergößerung von etwas. Bei SNES-Spielen wandte man früher diesen Effekt an, um einer 2D-Bilddarstellung einen Hauch von 3D zu vermitteln.

Sammelkarte 55

Tips & Tricks — N-ZONE

Mission: Impossible

WORUM GEHT'S?

Mission: Impossible ist ein gelungenes Action-Adventure zum gleichnamigen Kinofilm mit Tom Cruise. Schlüpfe in die Haut von Ethan Hunt und finde den Maulwurf.

1. Unendliche Munition

Dazu drückt ihr bei der Levelauswahl die R-Taste, Z, C unten, die R-Taste und C unten.

2. Zoomfunktion

Wenn ihr z. B. bei der „Dartgun" die R-Taste zum Zielen gedrückt haltet, so könnt ihr mit C oben und C unten auch ein wenig zoomen.

3. Große Füße

Auch hier mußt du bei der Levelauswahl einfach eine bestimmte Buttonkombination eingeben: C unten, R-Taste, Z, C rechts und C links.

4. Große Köpfe

C unten, R-Taste, C oben, L und C links bei der Levelauswahl.

5. Kinder-Modus

Gehe zur Levelauswahl und gib' folgendes ein: C unten, C oben, die R-Taste, die L-Taste und Z. Nun sehen alle Spieler recht klein aus.

6. Turbo Modus

Diesmal wieder zur Levelauswahl und C oben, Z, C oben, Z und C oben eingeben, bis man eine Art Hupe und die Worte „Ah, that's better" hört.

7. Das Infogrames-Team

Wenn du das Spiel auf „Possible" durchgespielt hast, dann wartest du, bis die Credits durch sind. Nun kannst du zurück zur Botschaft gehen und das Team der Programmierer treffen. Rede so lange mit allen Leuten, bis deine Energie voll ist, und es folgt noch eine weitere Animation.

8. Extrawaffen

Folgendes bei der Levelauswahl drücken:
7.65 Silencer: C oben, L-Taste, C rechts, C links und C oben
9mm Hi-Power: R-Taste, L-Taste, C unten, C oben und C oben
Uzi: C rechts, C links, C rechts, C unten, und R-Taste
Mini-Raketenwerfer: R-Taste- L-Taste, C links, C rechts und C unten
Benutzen darf man diese Waffen aber dann nur in Levels, die man schon gespielt hat.

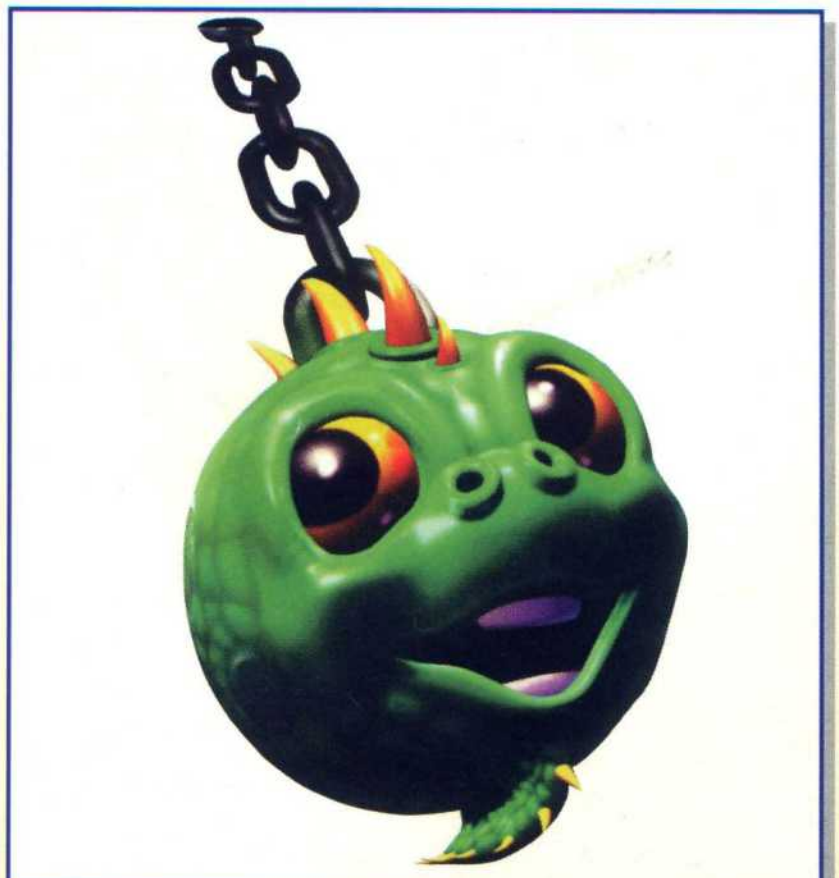
Steuerung

- Spieler steuern
- Beim Zielen: Zoomen
- Beim Zielen: nach rechts gehen
- Beim Zielen: nach links gehen
- Ducken
- Kamera bewegen
- Action
- Inventar durchscrollen
- Spiel anhalten/ IMF-Menü
- Schießen oder schlagen
- L: Kameraperspektive ändern
- R: Egoperspektive anwählen

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 54



Iggy's Reckin' Balls

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 53

WWF Warzone

Nr. 1

N-ZONE

Nintendo-ABC

Sammelkarte 55

Mission: Impossible

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 5

Nintendo ABC

Nr. 8